

GAME SOFTWARE

乱舞势力

N·G英雄们的变迁

NEO·GEO霸技保存版

游戏精品屋

世嘉秘宝鉴定团

玩具总动员之制霸江湖

《侍魂》档案夹

群英荟萃

游戏人物龙凤榜

独门功夫

VR高手心法披露

游戏函授讲座

动作游戏彻底研究

漫谈动作RPG

鬼谷子兵法

《太空战士VII》十小时攻略

CG解析数字合成人

机密解读世嘉秘密部队曝光

一世情缘

任天堂动作射击游戏经典回顾

业界秘闻

游戏业的超级争霸战一索尼与任天堂

增刊


FINAL FANTASY VII
神羅
为实现那最终幻想，太空战士七度出击！
主角克劳德的帅气背影！！！

编者的话

杂志社第一本增刊出版于95年初，定名为《'94典藏本》。当时杂志初创，只是凭着几个年轻人的冲劲、闯劲和干劲。出版后受到出乎意料的欢迎和很高的评价，使 小编们大喜过望。回想起来，有两个有利条件是今天已经消失了的。一个是当时机种还比较单一，大部分玩友都是世嘉和FC，少量玩家拥有超任。且世嘉在国内正如日中天，对MD游戏攻略的需求正如饥似渴，饥不择食是当然的了。更重要的一个有利因素是游戏类书刊极度缺乏，罕见的几本均制作粗糙，内容单调，版式呆版，既无图片，又无彩页。《'94典藏本》吹来一股新风，独走江湖就一点也不新鲜了。

算起来从创刊到今天，杂志社出版杂志已经近40期，图书也出了十几本，做一本书应该说是手拿把攥。但实际上这本《'97增刊》使小编们踌躇良久，不知如何下手。俗话说：太阳底下没有新鲜事。但艺术的生命力就在于求变、求新，因为读者的口味是常变常新的，因此小编们把这本《增刊》定位为：主要不是讲游戏，而是与游戏相关的事情。

97北京的酷夏可能会永载史册（据说是半世纪以来最热的），转瞬之间已是秋雨寒灯了。眼看其他杂志的增刊象乱箭一般地射出，这本增刊可能是最后一本了。

但愿最后一本是最好的一本。

是为序。一九九七年十月

彩版目录




《超神Z》插画
SETO

唉，整日变来变去，一会儿又莫名其妙地来个新角色，一会儿又拉上了老关系，不如狗儿来得自然、洒脱、清静……（没办法，还得看啊！）



乱舞势力之
N·G英雄们的变迁



势力之

N·G英雄们的变迁

作为一篇无论从篇幅还是份量上都可称为“保存版”的文章，也许只得能在此亮相（杂志上没有地儿啊！），相信你是SNK的忠实信徒的话，此篇虽然称不上经典但也可以说是很难“聚”在一起的资料大集合，也会让你叩首膜拜了吧（呸！最多是俯视！）。这里重点介绍人气度很高的11名注目角色，根据时空和地点的诸多变迁，他（她）们又会有怎样的变迁呢？

风花雪月，似水流年，浪迹天涯……

—SHADOW PHOENIX

N·G人气角色统计

说起「N·G」，让人第一时间想到的是什么？啊，是SHADOW PHOENIX的「乱舞势力」！一边儿去吧，当然是那些气贯山河的格斗游戏了。SNK麾下四大天王（饿狼传说、龙虎之拳、侍魂、格斗之王）的登场角色中不乏在游戏圈中人气度顶尖的许多人物。

现在为大家介绍的就是这些令你心动、心碎、心醉、心惊的角色们吧！

饿狼传说　系列

在饿狼系列中人气度最高的自然是不知火舞了（MY IDOL?），还有就是那位爱甩帽说OK的特瑞和哈哈乱叫瞎舞腿的金家藩了。最近山崎龙二，玛丽和比利的人气度可日趋升高哦！

龙虎之拳　系列

谁能比坂崎百合和京在《龙虎之拳》更能获得人心呢！也许只是那「只」无敌之龙—坂崎良了吧！忘了，忘了，还有一「只」最強之虎—罗伯特啊！当然萝卜白菜各有所爱……

侍魂　系列

在这剑气纵横，杀欲横流的世界中，自然是娜可露露与莉姆露露这对可爱姐妹更能夺得人气度了！而那位赢得万千芳心的美少年—绯雨闲丸也只好屈尊了吧，两位实力派主角当然也不会落伍了！

格斗之王　系列

人气度超绝顶的草雉京终于出现了，究竟他有什么样的魅力能如此飞黄腾达，一步登天呢？反而我觉得居第2的八神庵较之更有性格，起码是他前卫的造型与那胜利后爽朗的笑声。（以下「格斗之王」简称KOF）

SNK角登场回数

角色名	登场回数
特瑞	9回
安迪	9回
东丈	9回
不知火舞	8回
吉斯	7回
金家藩	7回
坂崎良	7回
罗伯特	6回
比利	6回
京	5回
克劳撒	4回
加尔福特	4回
服部半藏	4回
千两狂死郎	4回
桔右京	4回
达克	4回
坂崎百合	4回
娜可露露	4回
霸王丸	4回

▶第1回N·G人气投票结果

排位	角色名
1	草雉京（KOF）
2	特瑞（饿狼传说/KOF）
3	娜可露露（侍魂）
4	牙神幻十郎（侍魂）
5	椎拳崇（KOF）
6	金家藩（饿狼传说/KOF）
7	安迪（饿狼传说/KOF）
8	吉斯（饿狼传说/KOF'96）
9	不知火舞（饿狼传说/KOF）
10	东丈（饿狼传说/KOF）
11	京（龙虎之拳/KOF）
12	罗伯特（龙虎之拳/KOF）
13	加尔福特（侍魂）
14	坂崎良（龙虎之拳/KOF/饿狼SP）
15	坂崎百合（龙虎之拳/KOF）
16	麻宫雅典娜（KOF）
17	拉尔夫（KOF）
18	霸王丸（侍魂）
19	八神庵（KOF）
20	桔右京（侍魂）

▶第2回N·G人气投票结果

排位	角色名
1	草雉京（KOF）
2	八神庵（KOF）
3	京（龙虎之拳/KOF）
4	不知火舞（饿狼传说/KOF）
5	麻宫雅典娜（KOF）
6	坂崎由莉（龙虎之拳/KOF）
7	娜可露露（侍魂）
8	椎拳崇（KOF）
9	特瑞（饿狼传说/KOF）
10	夏洛特（侍魂）
11	牙神幻十郎（侍魂）
12	金家藩（饿狼传说/KOF）
13	坂崎良（龙虎之拳/KOF/饿狼SP）
14	二阶堂红丸（KOF）
15	加尔福特（侍魂）
16	拉尔夫（KOF）
17	吉斯（饿狼传说/KOF'96）
18	查姆查姆（真侍魂）
19	莉姆露露（侍魂）
20	玛丽（饿狼传说）

▶第3回N·G人气投票结果

排位	角色名
1	不知火舞（饿狼传说/KOF）
2	娜可露露（侍魂）
3	京（龙虎之拳/KOF）
4	坂崎百合（龙虎之拳/KOF）
5	草雉京（KOF）
6	八神庵（KOF）
7	麻宫雅典娜（KOF）
8	特瑞（饿狼传说/KOF）
9	莉姆露露（侍魂）
10	金家藩（饿狼传说/KOF）
11	绯雨闲丸（侍魂）
12	玛丽（饿狼传说）
13	比利（饿狼传说/KOF'95）
14	秦崇秀（饿狼传说）
15	藤堂香澄（龙虎之拳外传/KOF'96）
16	椎拳崇（KOF）
17	山崎龙二（饿狼传说）
18	夏洛特（侍魂）
19	坂崎良（龙虎之拳/KOF/饿狼SP）
20	丽丽凯（饿狼传说）

▶第4回N·G人气投票结果

排位	角色名
1	草雉京（KOF）
2	八神庵（KOF）
3	娜可露露（侍魂）
4	不知火舞（饿狼传说/KOF）
5	特瑞（饿狼传说/KOF）
6	坂崎百合（龙虎之拳/KOF）
7	麻宫雅典娜（KOF）
8	金家藩（饿狼传说/KOF）
9	麦卓（KOF'96）
10	莉安娜（KOF'96）
11	薇思（KOF'96）
12	山崎龙二（饿狼传说）
13	玛丽（饿狼传说）
14	京（龙虎之拳/KOF）
15	绯雨闲丸（侍魂）
16	藤堂香澄（龙虎之拳外传/KOF'96）
17	比利（饿狼传说/KOF'95）
18	莉姆露露（侍魂）
19	椎拳崇（KOF）
20	吉斯（饿狼传说/KOF'96）

红帽、红皮夹克、牛仔裤、OK！！

特瑞·伯格



个人档案

格斗门派：武术
生日：1971年3月15日
年龄：26岁
出生地：美国
血型：O型
身高：182cm
体重：82kg
职业：斗士
趣味：电子游戏
好食之物：快餐
厌恶之物：蛞蝓
擅长运动：篮球
特技：猜尺寸
爱听之音乐：Rock（摇滚）

《饿狼传说》系列中最强的战士（?），拥有强烈的正义感，十分重感情，嫉恶如仇的一名热血青年。

虽然已经26岁了，仍未有固定的职业，不知道他究竟怎么想的，难道一生就这样浪迹天涯，为正义征战不止吗？

饿狼传说

那件漂亮的皮夹克上的袖子一开始还是有的，四种基本的必杀技当时都已经悟到了，基本上当时的他使用得当是个很易使的人物。

饿狼传说2

哈哈，没袖子啦！前作中很弱的「碎石踢」到本作中已变得很强了，蹲下走过去出招在对CPU战中是个法宝。

大熊惨遭"碎石踢"蹂躏！

饿狼传说 特别版

经过约一年后它的出现令特瑞终于悟到了「超必杀技」的功力，而且连续技也变得强力无比，不过与隐藏人物坂崎良对战还是十分棘手。

饿狼传说3

皮夹克也换成新的了。追加的新招「灌篮强击」对空性能上升，可连续它使用出A级连续技来。

REAL BOUT 饿狼传说

也许是没钱，所以没有换到新衣服。新加入的两式杀招及威力超高的「潜在能力」都令他战斗力迅速UP！

REAL BOUT 饿狼传说 特别版

衣着上没什么变化，据说体重增加了。传说中的超强连续技依次是B，B，→C，←C，快去试试吧！

↑"碎石踢"将安迪轰上半空，9连击成功！

KOF'94

基本上技的性能与《饿狼 特别版》中的极为相似，只是仔裤变成黑色了，「饿狼队」领导人物。

KOF'95

身形瘦了许多，招术性能上除「火焰冲拳」与「灌篮强击」外其他均无甚变化。

KOF'96

能量波变得不能成为飞行道具了，招式相对强化了些，「倒跃踢」变得弱化了。

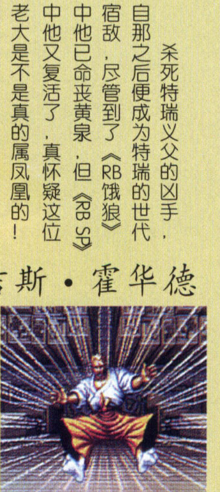
《KOF'96》中"能量波"的范围看似窄了，实际上"斜射"的距离也不小哦。

▶必杀技一览

	饿狼传说	饿狼2	饿狼SP	饿狼3	RB饿狼	RB饿狼SP	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必杀技									
火焰冲拳	○	○	○	○	○	○	○	○	○
碎石踢	○	○	○		○	○	○	○	○
破裂斩	○	○	○	○	○	○	○	○	○
能量波	○	○	○	○	○	○	○	○	○
灌篮强击				○	○	○		○	○
环绕波					○	○			
越线击					○	○			
威力突袭						○			
●超必杀技									
能量喷泉		○	○	○	○	○	○	○	○
●潜在能力									
多重喷泉					○	○			○

吉斯·霍华德

杀死特瑞义父的凶手，自那之后便成为特瑞的世代宿敌，尽管到了《RB饿狼》中也已命丧黄泉，但《RB SP》中他又复活了，真怀疑这位老大是不是真的属凤凰的！



从高楼上摔下来的吉斯，当然也死不了了！

配音人员简介

看，这位于66年出生的大哥很酷吧，他的身高可比特瑞还高出2cm哦，不仅配过特瑞，还是金家藩的「原声」啊，另外现在正热衷于他的作曲作词事业。

桥本さとし

永远不死之身，不受死亡威胁的男子

吉斯·霍华德

个人档案

格斗技：古武术
生日：1953年1月21日
年龄：44岁
出生地：美国
血型：B型
身高：183cm
体重：不明
职业："霍华德联合体"总帅
趣味：不特定
好食之物：牛排
擅长运动：台球
关心之物：自己
厌恶之物：阻碍者（妨碍其实现野望之人）
爱听之音乐：教父的主旋律
特技：强制性解决事情

作为「霍华德联合体」总帅，自负为世界最強的格斗家，即使从摩天大楼上摔下来也不会丧命的魔王型人物。最新作中又以「Nightmare」（梦魔）出现。

很早的时候，在一个名为《超级·超级》中有一位与其同名的角色，其实是毫无关系的，当中还有一位叫 KING 的 BOSS 呢。

在SNK的作品中，象他这样的大哥型人物并不太常见，但也有卢卡尔、山崎龙二等类似的人物，不过老大相的非他莫属啊！

饿狼传说

作为最终BOSS，威力之大自然无可置疑，烈风拳、当身技等招式一直到现在还有，另外跳跃当身技是否存在也在当时引起了大轰动。



在这大厦的顶端展开的最终之战。

饿狼传说 特别版

身体上多了许多伤痕，也许是坠楼造成的吧！战斗时便将上衣褪下，他不冷吗？技巧加入了疾风拳及烈风双拳。

饿狼传说3

这回变成完成上半身赤裸了，褪在腰间的衣服也没了。招式中追加了邪影拳，蹲下重抵消烈风拳是很基本的技巧。








邪影拳连续在各种技巧后使出拥有很大杀伤力。

RB饿狼传说

唉，老大！衣服又披在了肩膊上，穿就穿，不穿就不穿吧！他的那招「死亡咆哮」可谓是这位大哥最凶猛的奥义了吧！

RB饿狼传说 特别版

又复活了！！！样子与上集一样。为了強调他是BOSS级角色，烈风拳可贯穿敌手的飞行道具，邪影拳突进的速度异常迅捷等等。

KOF '96

与其他作品中样子有所不同。烈风双拳已不再是飞行道具了，追加的飞翔日轮斩的样子很飘逸吧！

龙虎之拳2

客座角色上场的他还是年轻时长发的样子。隐藏人物的力量自然強大，例如飞翔日轮斩的攻击判定十分強等等，几乎没有弱点。

一甩手，霸道的烈风拳已告出手。

配音人员简介

コング桑田

配BOSS的音要求有极富个性的声线，这位长相颇有性格，衣着颇前卫，有些感觉象WWF中摔角手的桑田，丝毫不难的就做到了这点，他的声音将吉斯霸气十足，唯我独尊、顺我者昌、逆我者亡的性格表现得一览无余。

特瑞·伯格

即使你是恶梦，我也要让你梦醒。

时刻觉得吉斯的存在就是威胁的年青格斗家，这位为义父复仇，准备手刃元凶的热血青年永远不会让吉斯活得舒服（死了也不舒服！）。

不知道何时他才能将此仇报掉，将此宿命之斗结束，也许只有等吉斯真正死了，而永不会复仇那天了吧！

◀必杀技一览

	饿狼传说	饿狼SP	饿狼3	RB饿狼	RB饿狼SP	龙虎2	KOF'96
●必杀技							
烈风拳	○	○	○	○	○	○	○
烈风双拳		○	○	○	○		○
当身投（上、中）	○	○	○	○	○		○
中段当身技				○			
疾风拳		○	○	○	○		○
疾风双拳				○	○		
邪影拳			○	○	○		○
飞翔日轮斩						○	○
里云隐					○		
超能爆烈拳						○	
●超必杀技							
斗气风暴		○	○	○	○		○
●潜在能力							
雷葬拳				○	○		
死亡咆哮				○	○	○	

一世舞动四方豪杰
风魔斗出八面光彩

不知火舞

个人档案

格斗技：忍术	好食之物：酱汤
生日：1974年1月1日	擅长运动：踢毽
年龄：23岁	关心之物：奶奶遗留下的发簪
出生地：日本	厌恶之物：蜘蛛
职业：不知火流忍术继承者	爱听之音乐：重金属
趣味：作节日料理	特技：和服的剪裁

豪华度 / 流行性 / 技之良好度 / 声音魅力 / 综合强度 / 人气

继承不知火家代代相传的「不知火流忍术」的美丽女子。充满了强烈的野性和旺盛的好奇心是初代的设定。登场，挑拔，胜利姿势都是让人过目不忘的，尽管看上去她是个霸气十足的漂亮女孩，但在恋人安迪面前她女性独有的温柔可爱的一面也暴露出来。

举起扇子，微笑地抖抖身子一句「日本第一」……

众所周知，本人很喜欢她的形像设定，哈哈，安迪来吧

我SHADOW PHOENIX要和你决斗，快使超杀吧，否则连我的普通技你都禁不住哦！

饿狼传说2

飞行道具花蝶扇的速度很快，飞鼠之舞亦然，超必杀忍蜂也是极为高速的一招。对于初期登场的她，只是因为追寻安迪而来的。

饿狼传说 特别版

基本上与前代无甚区别，空中投技变成了「梦樱」，重「龙炎舞」的无敌时间变长使之更加强力。从道场到战场还是因为她最爱的安迪。

饿狼传说3

衣着有所变化，变得上衣有些类似马甲了。臂部后面的绸带挂着个红丸（不是「二阶堂」！）。另外本作充分发挥她忍者本色的炎之分身「阳炎之舞」也登场了。

RB饿狼传说

同时飞出3把扇子的花蝶扇的POWER UP版。「乱舞花蝶扇」，「超必杀忍蜂」与「究极忍蜂」均令本作中的舞的功力大增。



乱跳就会被我烧到，哈哈！

RB饿狼传说 特别版

啊！谋杀亲夫了！

「乱舞花蝶扇」的飞行道具变没了，连续输入指令可变成连续打击技，不再是追加技了。「潜在能力」是跳跃飞向对手时，自爆同时进行对敌乱舞的招式。

“月下乱牡丹”出场。

KOF'94

不论是通常技还是必杀技都大幅度弱化，不过衣着似乎很……

KOF'95

衣着比前作保守了许多。龙炎舞的纵版—飞翔龙炎阵被加入了。

KOF'96

背后的「球球」变成两个，一红一白，（不知道究竟有何用？）。「超必杀忍蜂」的输入指令也变了，总之本作中要注意出招指令的变化。

好漂亮的必杀动作啊！

▶必杀技一览

	饿狼2	饿狼SP	饿狼3	RB饿狼	RB饿狼SP	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必杀技								
花蝶扇	○	○	○	○	○	○	○	○
龙炎舞	○	○	○	○	○	○	○	○
必杀忍蜂	○	○	○	○	○	○	○	○
飞鼠之舞	○	○	○	○	○	○	○	○
阳炎之舞			○	○	○			
乱舞花蝶扇				○	○			
幻影不知火				○				
飞翔龙炎阵							○	○
●超必杀技								
超必杀忍蜂	○	○	○	○	○	○	○	○
●潜在能力								
超必杀忍蜂			○					
究极忍蜂				○				
月下乱牡丹					○			

玛丽

处于竞争者位置，视舞为对手的她自从于《饿狼传说》中登场后，事实上真有实力与霸气的舞抗衡。

舞也意识到了这点，怎么意识到的呢？自「3」起对突然出现的女性角色，特别是这位身材不亚于自己，功夫又甚是了得的玛丽，危机感出现了，怎么办呢？（唉，女性天生的嫉妒之心！）

在「KOF'97」中两人将再次碰面，势必又展开一场恶战，究竟是玛莉令人胆寒的腿技及投技，还是舞眩目的快速杀招厉害呢？再次拭目以待吧！

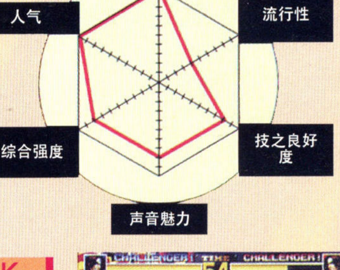
配音人员资料

究竟舞是为爱而战，还是为战而爱呢？也许是前者吧？作为她的配音人员，要充满掌握好她霸道坚强的一面，又要照顾到她柔弱可爱充满女性味道的另一面着实不容易。尤其是她众多笑声及象声词语的喊出，真是让人挠头啊，如果在日常生活中我也这样真会让人以为我……HA，HA，！！-曾木亚古弥

曾木亚古弥

虽身穿学生装，但有着一颗火热的格斗之心

草雉京



人物资料	
格斗技：草雉流古武术十我流拳法	体重：75kg
生日：12月12日	趣味：写诗
年龄：21岁	好食之物：烧鱼
出生地：日本	擅长运动：冰球
血型：B型	关心之物：单车和恋人雪
身高：181cm	厌恶之事：努力

自《94格斗之王》起以主人公形象登场，在'95、'96中也参加主人公队出场。

作为草雉流古武术的正当后继者，虽然现在仍是高校学生，但与八神家世代宿命令他背负起这战斗的火炎。帅气的发型、燃烧着热情的眼睛、华丽的学生装等都构成了他的魅力所在。

《97》中登场的他的恋人雪是他心之所向，尽管在游戏中他表现得很冷静，但实际上他是位很热血的青年哦。



《'95》的开场画面。

玩火者

KOF'94

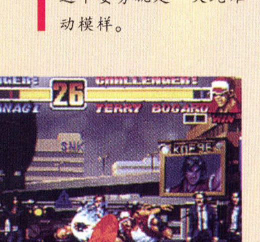
衣衫背后的日轮标志上的火炎向4方向突出。拥有令对手很快气绝的连续技，飞行道具「百八式暗钩手」的硬直时间异常长，但作为牵制无法使出。「百式·鬼燃烧」则适于对空。「大蛇雉」更是颇具威力的超杀。

KOF'95

很细微的变化，也许只有很少人才能发现，鞋下的颜色由红色变为灰色。

反击攻击拥有快速且强力的判定，必杀技也使之成为了《95》中最强的角色之一。「暗钩手」变得可以牵制对手了。新技「七拾五式·改」是连续的腿技，空中吹飞敌手后，追加「鬼燃烧」使之连续起来。「胧车」开始时拥有无敌时间。

这个姿势就是“大蛇雉”的始动模样。


防御对手攻击后继续反击。

KOF'96

「暗钩手」被去掉了，是因为招式太弱了吗？但连续技的强力狙击拥有一发逆转的威力。新技「毒咬」是边向敌手突进边出拳的技法。

“七拾五式”将敌手打上天后继续用“鬼燃烧”追击。

▶必杀技一览

	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必杀技			
百八式·暗钩手	○	○	
百式·鬼燃烧	○	○	○
百壹式·胧车	○	○	
贰百拾贰式·琴月阳		○	○
七拾五式·改		○	○
七百七式·独乐屠			○
百拾四式·荒咬			○
百贰拾八式·九伤			○
百贰拾七式·八错			○
百贰拾五式·七濑			○
外式·砌穿			○
百拾五式·毒咬			○
四百壹式·罪泳			○
四百贰式·罪泳			○
九百拾式·鵺摘			○
●超必杀技			
里百八式·大蛇雉	○	○	
秘奥义　里百八式·大蛇雉			○

八神庵

唉，真是天生的一对仇人啊！致命的宿敌就是他们俩了，也许是两家的渊源所在，两人的招术无论从招式名称还是招式样子几乎如出一辙，例如「琴月阳」与「琴月阴」。

自《95》中以势不两立的竞争对手姿态出场后，他的「鬼燃烧」的无敌时间比草雉的长一些，其他的给人最深的还是那爽朗的胜利笑声。

配音人员资料

看看这位头型酷似草雉的野中君的样子很可爱吧，只不过壮了一些。他本人对于家人与友人都很关心，在他心中这两者的地位是别的所无法取代的，看来是个不错的小伙子哦！

随着一年一年时间的推移，逐渐成长的草雉京和野中君也一起慢慢地成熟着。

野中政宏

八神庵

胸怀打倒草雉之志，身上环绕复仇之火！

性格及招式和狂傲的内心情有独钟，那一头颇有个性的红发让人看上去有些「古惑仔」的感觉……

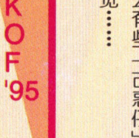
人物资料

格斗技：八神流古武术＋本能（源流是守护八尺琼勾玉的八尺琼流古武术）	血型：O型
生日：3月25日	身高：182cm
年龄：21岁	体重：76Kg
出生地：日本	趣味：跳跃
	好食之物：肉
	擅长运动：全部
	厌恶之物：暴力

众所周知，草雉京的死对头就是他了。守护着八尺琼勾玉，和草雉家一起打倒传说中的OROTI一族的「八神家」后裔。约660年前，终于与草雉家分崩离析，与原本的敌人OROTI一族结下血的契约，共同对付草雉家……

在《95》中感觉很飘的他到了《96》中就好一些了。我一直对他的感觉就很好，不论从造型还是招式等各方面来说，都对他略有变态的……

KOF'95



穿着一身不流于俗世的前卫衣装，参加KOF大会的确煞是引人注目，时装界有否注意他的这身异类装束呢？

必杀技与草雉最大的不同点就是一草雉的火炎相对是红的，而八神的火炎则是青紫色的。有名的招式「葵花」的威力是十分强的。



"葵花"的样子很帅吧！烧吧，烧吧，烧死你！！

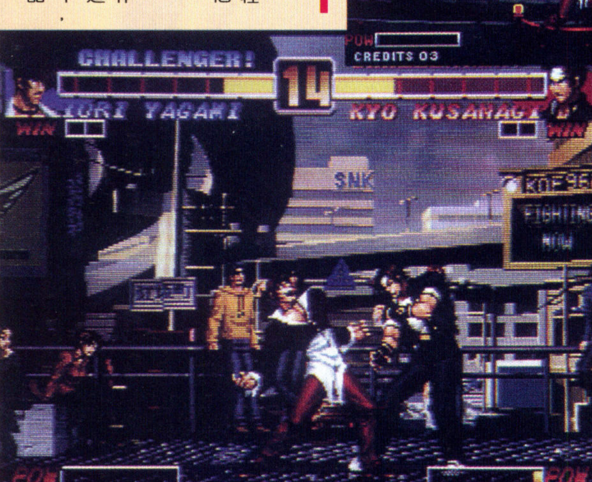
超必杀技「八稚女」是乱舞系必杀技，冲向对手后突进，乱舞后用炎攻击对手的招式。

KOF'96

服装几乎没变，体重轻了3Kg，减肥不成功（咦，他还不至于要减肥吧！）

「暗钩手」虽然草雉不用了，八神还继续修炼。作为《96》全体人物的飞行道具已不能「飞」了的情况下，他的招术还能贯穿整屏，酷吧！

「屑风」作为投技转换成指令投的必杀技，伤害度并没改变。「八稚女」的MAX版更会令对手横卧地上后，双手在其身上刨呀刨，不知能抓出什么来，然后一回头，又一磕……



觉悟吧，草雉！

仍可贯穿全屏的飞行道具。

配音人员简介



安井邦彦

配这位「变态」的音是件不容易的事啊！除了以前在学校社团从事过戏剧的演出事业后，一直与「配音」打交道。虽然八神是位变态，但他也有正常的一面，也有流露真实感情的一面，如何能让他在这不正常的环境下将他矛盾的内心世界表达出来，也是要琢磨的。有时想像自己与他合为一体，完全将自己融入角色中，不免会出现在现实生活中也自然而然地流露出八神的性格的事情，朋友看了都很有趣。

▶必杀技一览

	KOF'95	KOF'96
●必杀技		
百八式·暗钩手	○	○
百式·鬼燃烧	○	○
百贰拾七式·葵花	○	○
贰百拾贰式·琴月阴	○	○
屑风		○
●超必杀技		
禁千贰百拾壹式·八稚女	○	○

草雉京

八神庵的头号对手，两家族人间持续660年的对立，到了两人这一辈仍不死不休地进行着。两人互称对方为「八神」和「京」，看上去很亲切吧，但实际上是一对天生的仇人，就象《罗密欧与朱丽叶》中互相仇视的两大家族一样。草雉虽然在招式上与八神庵相似，但招式之多是八神所不及，也不象八神的招式那么张狂，确实不象八神那么变态。

一击毙命之天下无双的流浪剑客

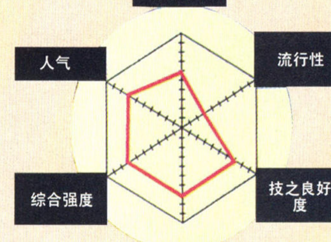
霸王丸

人物资料

流派：我流
武器：名刀·河豚毒
生日：1763年9月5日
年龄：26岁
出生地：武藏国
血型：A型
身高：5尺8寸
体重：18贯目
趣味：修行
喜好之事：决斗
厌恶之物：卑怯之人、油虫
情结：尊敬和崇拜和仲和原来住所近研究剑道的老学者，并认为剑道才是男人应走的路。

有着火一般的情感，从不流泪的热血硬汉就是他了。自命为天下无敌的武艺者，背负此心情不断地走在自己的修行之旅上。后由于被柳生十兵卫打倒而使他有所改变。据说霸王丸的心仪女子叫做「静」……

由于对和仲的尊敬，进而进入枯华院拜其为师学艺。对卑怯之人采取「不容赦」的态度，性格象快刀割竹一样的豪放剑士。



侍魂

一看就是名豪爽的人物，乱发，敞开的衣襟以及随身带的酒壶……

必杀技「奥义弧月斩」和「奥义旋风烈斩」均没有站立重斩来得凶猛。虽然只有这两招，但贵为主人公他的威力还是蛮大的哦。



桔右京一闪，躲过了丸哥的一斩。

真侍魂～霸王丸地狱变～

还是那种浪荡江湖的打扮，还是那种烈火般的性格。几乎重斩还是那么有效，挨上一击你就知道它的厉害了。追加的「奥义烈震斩」及武器破坏必杀技「天霸凄煌斩」及秘奥义「天霸封神斩」等均令他实力大增。

画面华丽的“天霸凄煌斩”是也。

侍魂·斩红郎无双剑

性能上根据修罗与罗刹的区别而有本质上的不同。修罗剑质时与《真侍魂》中基本一样，加入了「飞翔旋风烈斩」等新技。罗刹剑质则完全是新技了，如果善加利用，3种A级连续技是非常简单的。

侍魂·天草降临

修罗与罗刹共有的两招奥义旋风裂斩与奥义弧月斩均具有很强的攻击力。但是罗刹剑质的刚破，旋风波，夙刃都变弱了。此外的直立中或重斩还是那么强力。



“旋风波”是一招蹲防不能的招式。

“旋风裂斩”与“弧月斩”均POWER UP了。

▶必杀技一览

	侍魂	真侍魂	斩红郎·修罗	斩红郎·罗刹	天草·修罗	天草·罗刹
●必杀技						
奥义　弧月斩	○	○	○	○	○	○
奥义　旋风裂斩	○		○		○	
奥义　烈震斩		○	○		○	
奥伪　旋风烈斩		○				
酒攻击		○				
斩钢闪			○			
奥义　疾风弧月斩			○	○	○	○
奥义　飞翔旋风斩			○			
奥义　飞翔烈震斩			○			
牙突				○		
飞燕				○		
奥义　旋风裂斩·刹				○		○
刚破				○		○
旋风波				○		○
夙刃				○		○
●武器破坏必杀技						
天霸凄煌斩		○				
●秘奥义武器飞射必杀技						
秘奥义　天霸封神斩		○	○		○	
秘奥义　天霸断空烈斩				○		○

牙神幻十郎

同出于花讽院和中门下，与豪放的热血汉霸王丸虽是师兄弟，但却是冷血、残虐的无情男子，对霸王丸充满了仇视与憎恨。

许多必杀技均与霸王丸同出一辙，连普通技也大同小异，但明显其招式比丸哥显得阴毒刁钻，只要一有破绽，即将对手处于死地。

水火不容的同门弟子，势不两立的伟岸男儿。

桐霸光翼刃与弧月斩出招是一样的。

配音人员资料

看来配这样热血的主人公非他莫属了，性格颇类似丸哥的坂崎良的声音也是出于他口，而且丸哥性格更显「喧哗」，好酒的男子自然常常口出狂言，做出一些狂暴的举动。

臼井雅基

誓要将霸王丸杀戮之后做今夜晚餐的人物！

牙神幻十郎

人物资料	
流派：古阴一刀流	趣味：流连烟花巷
武器名：铭刀·梅莺毒	喜好之事：搏斗打杀
生日：1760年6月9日	厌恶之事：善人
年龄：29岁	尊敬的人：没有
出生地：山城	
血型：AB型	
身高：6尺	
体重：22贯目	

豪华度　流行性　技之良好度　声音魅力　综合强度　人气

本是同根生 相煎何太急

对友情、和平、爱等持彻底否定态度的幻十郎，小时候的他因为母亲被情夫所杀死，背上的伤就是那时所形成的……

对敌手时如果对方半路逃跑，他会觉得难以理解。对霸王丸时他更是被狂戾之气所笼罩，一定要把他的头斩下为止。

真侍魂 ～霸王丸地狱变～

樱色的上装，蓝色的下着和一头红褐色的长发，让人一眼就有一种险恶的浪客形象。

必杀技中对空的桐霸·光翼刃，飞行道具的樱华斩，连续攻击的三连杀都是十分了得的招术。普通技中的蹲下中斩与直立重斩都十分强力，且极具牵制作用，尤其是三连杀极具杀伤力。

狡猾的三连杀。

蹲下中斩攻击系中基本招式。

侍魂·斩红郎无双剑

头发好象是变长了不少。由于分了修罗与罗刹两种剑质，令得招式有了大幅变化。无论修罗还是罗刹，直立重斩还是那么强。指令投必杀技在防御中也可发出，例如「霞刃」的攻击判定就很长。

罗刹的通常技与修罗一样，必杀技当然不同了。新追加的三空杀，里樱华，菖蒲威力不小。



里樱华·菖蒲之后再用三空杀？



可对空的桐霸光翼刃。

侍魂·天草降临

外型几乎没有什么变化了。修罗与前作相同，「桐霞光翼刃」的无敌时间已使它变为可以当对空技使用。罗刹方面也与前作无甚差别。作为通常技，直立中斩变弱了。

配音人员资料

还记得这位老哥还配过吉斯那位老大的音吧！样子看上去就有些凶狠的黑社会大哥的影子，虽然是这样，他个人还是非常受人尊敬和爱戴的。

コング桑田

霸王丸

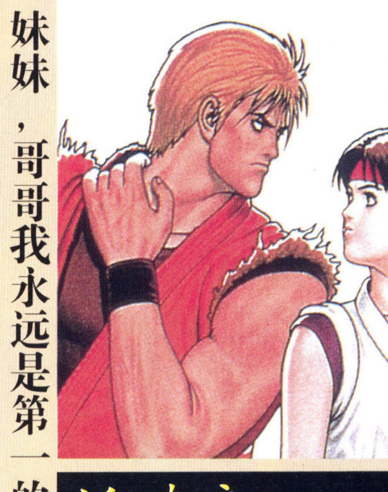
宿命之战再度掀开。

同在枯华院修行的两人，但不论从为人，性格还是其它方面均截然不同。作为幻十郎的仇人，正义凛然的主人公，他绝对不允许恶势力的存在及滋生。

邪恶的牙神，你去死吧！

▶必杀技一览

	真侍魂	斩红郎·修罗	斩红郎·罗刹	天草·修罗	天草·罗刹
●必杀技					
桐霸光翼刃	○	○	○	○	○
樱华斩	○	○		○	
三连杀（牙·角·磷）	○	○		○	
霞刃		○		○	
红		○		○	
百鬼杀			○		○
里樱华·菖蒲			○		○
三空杀			○		○
紫暮			○		○
●武器破坏必杀技					
五光斩	○				
●武器飞射必杀技					
五光斩		○		○	
里五光			○		○



妹妹，哥哥我永远是第一的角色，相信我吧。

坂崎良

人物资料	
格斗技：极限流空手	趣味：假日木工
生日：8月2日	好食之物：饼、纳豆
年龄：24岁	擅长运动：相扑
出生地：日本	关心之事：捡来的摩托车与父亲牧场中的马
血型：O型	厌恶之物：百足虫
身高：179cm	
体重：68Kg	

在年幼时母亲便去世，父亲也失踪了，为了养活妹妹投身到街头战士行列中的他，就是被称为「无敌之龙」的坂崎良。

被称为「SNK游戏史」上最不幸的主人公，因为在最新作中他已没有家人参加比赛了，难道？

他穿着数十年不变的橙黄色道装，在这「龙与虎」争斗的世界中驰骋……

ユリ・・・必ず助け出してやる！

驾御美式哈雷摩托去营救妹妹的他。

龙虎之拳

霸王翔吼拳的强力出招变得迟缓了，「龙虎乱舞」与现在的指令有所不同。

组合上钩拳与后来的"虎咆"是一样的招式。

豪华度 / 流行性 / 技之良好度 / 声音魅力 / 综合强度 / 人气

龙虎之拳2

将道装后面的T恤脱下了，只穿着那件永远鲜艳的道装。虎煌拳也有了空中版，有些类似于空中波动拳。

龙虎之拳 外传

招式变了许多。攻击专用的追击技—虎煌击被新加入了。

饿狼传说 特别版

作为一个威力十分夸张的隐藏战士出场，出大招根本不用考虑「气」的因素，用他打此游戏简直很容易。

追击倒在地上的敌人，我捶、捶！

KOF'94

霸王翔吼拳变成普通技了，看来要追求超杀的效果只有使「龙虎乱舞」了。

KOF'95

胜利时将自己道装撑破，有力气吗！招式上追加了极限流连舞拳及冰柱割，使战斗力上升，对空技可使用轻虎咆。

KOF'96

作为飞行道具的虎煌拳也无法飞出去了，而空中虎煌拳仍可发波，没有改变。新追加了向对手突进后，向上打出钩拳的猛虎雷神刚。

看类似直立重拳的猛虎雷神刚在这儿也很管用啊！

▶必杀技一览

	龙虎	龙虎2	外传	饿狼SP	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必杀技							
虎煌拳	○	○	○	○	○	○	○
飞燕疾风脚	○	○	○	○	○	○	○
暂烈拳	○	○	○	○	○	○	○
组合上钩拳	○			○			
空中虎煌拳		○		○	○	○	
虎咆		○	○		○	○	○
极限流连舞拳		○				○	○
霸王翔吼拳			○	○	○	○	
虎煌击			○				
猛虎雷神刚							○
●超必杀技							
霸王翔吼拳	○	○					○
龙虎乱舞	○		○	○	○	○	○
●隐藏必杀技							
龙虎乱舞		○					

罗伯特

与无敌之龙并驾齐驱的最強之虎就是他了，虽然是同门师兄弟，但又是作为竞争对手出现，难道同门之人都要变成仇人吗？

出身于富豪家庭的他与坂崎百合是对小情侣，他，作为极限流空手的传人与良的招式也是大同小异，区别就在于他擅使腿而良擅用拳罢了。



配音人员资料



臼井雅基

最初声音很粗的一个角色，到了营救被人掳去的妹妹时声音霎时溫柔了……硬汉也有被感动的时候啊！

对于他的个人资料据说要保密（？）。

别看我是女孩子，极限流我也是高手的！

坂崎百合

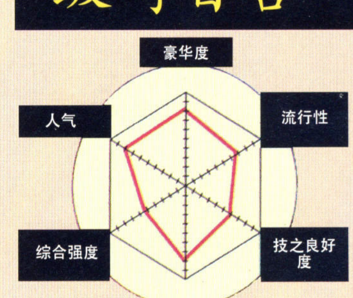
在《龙虎之拳》中被Mr.BIG诱拐而走的不幸美少女。伴随她的日渐成长，已经成为极限流空手的格斗家了。

好惨，被人打倒在地！

人物资料

- 格斗技：极限流空手
- 生日：12月7日
- 年龄：21岁
- 出生地：日本
- 血型：A型
- 身高：168cm
- 体重：50Kg
- 趣味：卡拉OK
- 擅长运动：垒球
- 好食之物：甜咖喱
- 关心之事：朋友和妈妈遗留下的珍珠颈链
- 厌恶之物：章鱼或像章鱼的人

经常从她嘴中说出一些有很多象声词语的俏皮台词，可以从这些台词中看出她童心未泯的可爱一面。登场作品除《KOF'96》外被必杀技打倒时上装会被击破……看似是传统的女孩，实际上是个很现代化的女子。



龙虎之拳2

可以穿着共四种颜色的道装。

跳返攻击、蹲下轻拳、百裂掌击等基本技全具有很强的攻击力。虎煌拳虽作为飞行道具，但威力不大。「碎破」的判定很强，甚至还具有对空技的性能。

KOF'94

最令人烦恼的就是她左蹦右跳了，那样你必陷入苦战不可，除非你将心踏实下来，一步一个脚印逐个击破。

「碎破」的判定变弱了，也无法对空了。「霸王翔吼拳」出招时仍十分缓慢，连发的飞行道具都可贯穿它。

KOF'95

还发波呢，特瑞的脚就要踢中了。

加入了对空的必杀技「空牙」，使力量大增。另外攻击范围也变得长了。「百裂掌击」也稍稍加入了些投技的指令，从而演化成「百烈掌打移动投」。新技的加入令百合不再那么弱了！

极限流女战士



她的「空牙」的对空性能好好哟！

跳起后紧接“百裂掌击”可令敌手猝手不及防。





KOF'96

基本性能又变弱了，几乎所有招式都比上代弱了一截，加入的三款必杀技「里空牙」、「飞燕疾风拳」、「飞燕旋风脚」或多或少弥补了她的一些弱点。

◀必杀技一览

	龙虎2	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必杀技				
虎煌拳	○	○	○	○
碎破	○	○	○	○
燕舞脚	○			
百烈掌击	○	○	○	○
雷煌拳	○	○	○	○
空牙			○	○
里空牙				○
飞燕疾风拳				○
飞燕旋风脚				○
霸王翔吼拳		○	○	
●超必杀技				
霸王翔吼拳	○			○
飞燕凤凰脚		○	○	○
●隐藏必杀技				
飞燕凤凰脚	○			

Mr.BIG

被这位秃顶黑社会老大诱拐的百合的仇人就是他了，来自南镇的他使用两根铁棒（?）使出一些极为「流氓」的招术，尽管掌握他的特性打倒他可以说不费太大的气力，但如果不熟悉他的套路的话，确实会令你很挠头。在《96》中组成了BOSS队伍更证明他不愧是位大哥啊，但好象是最弱的一位BOSS啊。

配音人员资料

虹莉かおり

百合的声音听起来永远象个小学生一样，《龙虎之拳》的故事都历经5年，难道她不会长大吗？这位略有些胖的女孩就是百合的原版声音了。百合这样的声音固然可爱，但如果成天都是这样，不要说别人，我都会烦的！她说……

象朵带刺的美丽蔷薇 让世上男子滴血



人物资料

格斗技：不明	趣味：收集葡萄酒
生日：4月8日	好食之物：蔬菜（素食主义）
年龄：25岁	擅长运动：台球
出生地：法国	关切的事：自己的美貌
血型：A型	厌恶之物：不干净的人（杰克）
身高：175cm	
体重：58Kg	

最初是在《龙虎之拳》中登场的，作为男装丽人开始让人还怀疑她的性别，但如果被敌手的必杀技打死后，正体就出现了……她出场的次数也不算少了，除《KOF'96》中她被打倒后正体出现的画面都会出现啊！



正体出现了！！

滴血玫瑰

龙虎之拳

穿着很帅气的黑色裤子与白色衬衫，看上去总有些男人的味道。「毒蛇击」是本作与二作中強力的飞行道具。「烈风脚」是本作中独有的连续脚蹴的强力必杀技。

龙虎之拳2

角色穿着的衣服颜色加入了黄色。性能也变高了，四种必杀技及一种超必杀技的威力已有了不小的提升，另外隐藏必杀技「飞舞猛袭脚」更成为一发逆转的招式。

KOF'94

拥有号称本作最高级别能力的战士，以出招迅速闻名。跳向对手时使出「毒蛇击」后再以蹲下重拳迎击对手是有名的战法。超杀「幻象之舞」在回转中是无敌的，充分利用此点来对敌进行打击吧。

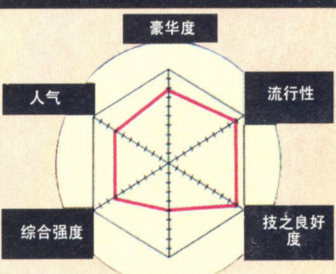
「猛袭脚」有些象金家藩的「飞翔脚」吧。

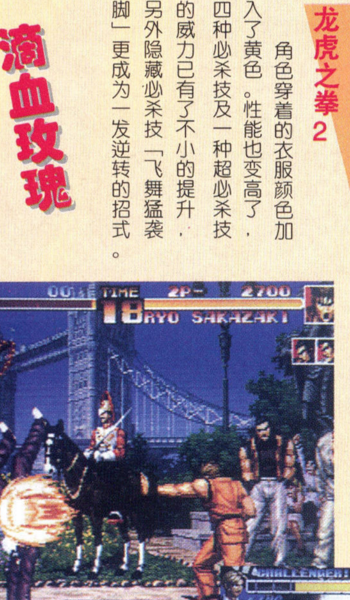
KOF'95

几乎与前作没有什么变化。「毒蛇击」变弱了，必杀技「惊异玫瑰」也加入了可跳过对手飞行道具进行攻击的判定。

KOF'96

终于脱下了外面穿的小夹克而换上了小马甲，看起来更帅气了。在这款飞行道具几乎没有了的作品中她的飞行道具仍能飞出不可不说是很幸运的啊。





无敌时间之长令得可以躲过飞行道具。

充分发挥飞行道具的特点。

▶必杀技一览

	龙虎	龙虎2	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必杀技					
毒蛇击	○	○	○	○	○
烈风脚	○				
二段跳腿蹴	○				
猛袭脚		○	○		
落地击		○	○	○	○
旋风蹴		○	○	○	○
惊异玫瑰				○	○
双毒蛇击			○	○	○
妄想踢					○
●超必杀技					
倍速气合脚		○			
幻象之舞			○	○	○
●隐藏必杀技					
飞舞猛袭脚		○			

杰克·塔那

在《龙虎之拳》中登场的壮汉型人物，是不良集团「BLACK CATS」（黑猫）的成员，权属Mr.BIG手下，拥有象熊一样的怪力，在各地为非作歹，从前曾经败在京的脚下。为了雪耻，二次来到《龙虎之拳》中。三代（即《外传》）中他消失了，连同他的仇人—京一起去异世界战斗了。此辱何时能看来只有到今后两人同时出现时才见分晓了！

配音人员资料





眼前这位短发的妹妹就是为短发的京配音的人员，虽然少了分英武之气，但也有几分相似之处。由于没有太多有关她的资料，只知道她不太喜欢京那种过于冷傲得有些不象女子的性格，也许她本人是个很溫柔可爱的女子吧！

生驹治美

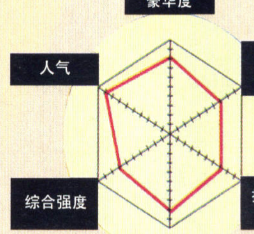


带领鹰狼共同出演无敌传说。

娜可露露

人物资料

流派：流刀武术
武器名：宝刀·齐齐乌西
生日：1771年10月11日
年龄：17岁
出生地：阿伊努族神仙村
血型：AB型
身高：5尺1寸
体重：保密
趣味：听自然的声音
宝物：阿伊努族的战士一父亲留下的宝刀
家族构成：祖父、祖母、妹妹、鹰（玛玛哈哈）、狼（席格尔）
厌恶之物：污染自然的人们。



背负沉重的"守护自然"的宿命的女性剑士。拥有听得见自然之声的巫术和与恶神战斗的勇者之力的透视术这两种特别的力量，阿伊努族的巫女战士就是这位娜可露露了。

起初留给人们印象很深的是她胜利后华丽的样子，甚至有人称之具有女王般的模样。为大自然而战的女子，一度有个传言说，加尔福特有个结局曾说过「好人……」

样子很漂亮的胜利画面

侍魂

使用爱鹰玛玛哈哈的招式非常多，尤其加上本身就很迅捷的招式，更令对手恼火十分。

真侍魂～霸王丸地狱变～

上衣变长了，1P与2P角色之间的性格差异好象很大哦！

披风打击，跳返飞行道具等等加上新加入的必杀技以及秘奥义「流风之舞」均令她POWER UP！

情侣之战？

大披风甩呀甩！







不加思索地踏蹂踢！

侍魂·斩红郎无双剑

有四种颜色可以选择。由于导入了修罗与罗刹两种剑质，招术不仅有了很大的变化，也有很多招式。性格及所带动物均随剑质的不同有所改变，但与《真侍魂》中不太一样，修罗驾鹰，罗刹带狼。

但在本作中加入了指令投技「疾风连蹴」。

侍魂·天草降临

上衣袖子的式样又有变化了。罗刹剑质娜可露露的基本技「胜利之刃」（即「滑行突刺」）被取消了，「乘狼」也被改成任一键了，超杀的出法也变得简便了。

▶必杀技一览

	侍魂	真侍魂	斩红郎·修罗	斩红郎·罗刹	天草·修罗	天草·罗刹
●必杀技						
胜利之刃	○	○	○	○	○	
风之刃	○	○	○	○	○	
流风斩	○	○				
神之轮舞		○	○	○	○	○
风之脚			○	○		
飞鹰呼唤	○	○				
飞鹰攻击	○	○	○		○	
飞鹰吊挂			○		○	
飞鹰急袭	○	○				
吊挂攻击	○	○	○		○	
旋风			○			
鹰之锐目			○		○	
鹰爪			○			
乘狼				○		○
乘狼攻击				○		○
闪光之牙				○		○
天之牙				○		○
稻妻之牙				○		○
守护之牙				○		○
●秘奥义						
流风之舞		○				
●武器破坏必杀技						
飞鹰连续击杀		○				
●武器飞射必杀技						
辉神之轮舞			○		○	
辉神之牙				○		○

自然之女

莉姆露露

和娜可露露一样是阿伊努族的巫女，身为娜可露露的妹妹，与姐姐一同战斗的莉姆露露。整日憧憬变得象姐姐那样厉害，但又想似乎超越姐姐是件不可思议的事情。究竟到什么时候她才能超过姐姐坐上阿伊努族第一女勇士的宝座呢？两人同为大自然而战，但莉姆露露的Level却总在娜可露露之下，没办法，妹妹吗？





姐妹情深

配音人员资料 生驹治美

看出来了吗？是配「京」的小姐啊！尽管娜可露露比京来说似乎温柔了许多，但同样具有刚烈的一面，看来生驹小姐对于这类有些男子气概的角色的声线把握得十分恰到好处啊！

名角盛宴

~风云人物汇集篇~

虽说以下这些角色没能象前面那些人物般详细介绍，但并不说明他（她）们就不是受欢迎的人物哦，也许只是人气稍稍不如前者罢了。

绝对服从命令的特种部队标准军人！

拉尔夫&克拉克

两位曾在SNK古老游戏《怒》中登场的英雄，自《KOF'94》与上司哈迪伦组队参赛后，频频出击KOF战场。拉尔夫的军衔为大佐，克拉克是中尉，虽然都不是什么高官，但POWER强足以单人冲锋陷阵，于万千人中取敌首级。（咦，好象是古代战争？）



互相挑拨，看谁先气倒谁？

豪华度　流行性　技之良好度　声音魅力　综合强度　人气

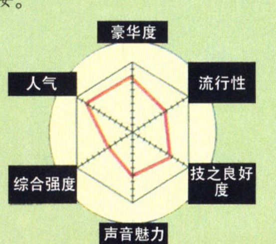
拉尔夫— 克拉克—

美丽水手服，变身！

麻宫雅典娜

SNK元祖美少女角色，在1987年SNK的动作游戏《超能力战士》中她就与暗恋她的椎拳崇一起登场了。自《KOF'94》与师父镇元斋以及椎拳崇一同组队上场后，一直活跃在KOF舞台上。现在还活跃在BOF（BAND OF FIGHTER）中，做主音歌手呢！

象超级赛亚人的超能力少女。



大蛇一族前卫女郎参见！

麦卓&薇思



两名分别于《KOF'94》、《KOF'95》中登场的卢卡尔的秘书，实际上是「大蛇八杰」的人员，并于《KOF'96》中一齐登场与八神庵组成「新八神队」，但还是被八神庵残暴的杀害了。招式以麦卓较薇思凶狠些，使得恰当也是甚为了得的人物。



百裂腿般的招式。

豪华度　流行性　技之良好度　声音魅力　综合强度　人气

麦卓— 薇思—

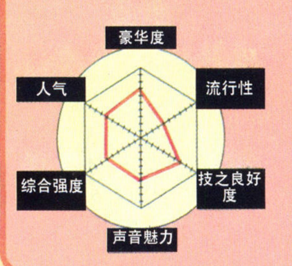
目标只有一个——消灭极限流

如月影二

为灭绝极限流而生存的忍者，十分喜欢养狗。第一次于《龙虎之拳2》中登场，在《KOF'95》中参加八神队。招术是典型的速度型，加之忍者独有的狠辣招式，更会令敌人闻风丧胆，不寒而栗。



流影阵作为飞行道具可进行跳返。



不败的格斗家，极限流的最高宗师

坂崎琢磨



作为坂崎良与坂崎百合的父亲，极限流的一代宗师，自《龙虎之拳》中登场以后，一直以一种长者的风范出现在人们面前。在《龙虎之拳》中他曾以面带天狗面具的人物登场。他为将自己的身体锻炼成钢铁般地坚强还在不停地修行着……

比“霸王翔吼拳”还大许多的“霸王至高拳”。

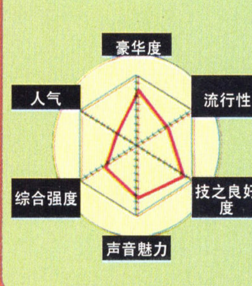
豪华度　流行性　技之良好度　声音魅力　综合强度　人气

正宗独步东瀛忍法祖师



在1、2两代中与霸王丸、柳生十兵卫并立的主人公之一。拥有高超的忍术及极限的速度。作为伊贺忍军中的头目级忍者，为了从天草四郎时贞体内夺回自己儿子真藏的真体不惜独闯魔界。

善用忍法可令对手草木皆兵哦。





"天魔覆灭"上场演出。

为了寻找「究极之花」不惜生命的剑士。



他那被肺痨折磨的孱弱身体，他那一头蓝色长发和俊朗的面庞，他那为心爱女子不惜个人生命的执著精神均让他成为众多女子的至爱。

176CM的身材，体重仅剩下41Kg，确实太瘦了。他华丽的招术自然也是让许多人们爱使用他的原因。

看，硕大的苹果登场。

韩国贻拳道达人，眩目的凤凰脚传说。



拥有健康笑容的韩国父亲型人物，与2个心爱的儿子一起闯荡江湖。一直以来，「凤凰脚」被对手视为恐怖的传说是一点也不夸张的。《KOF》系列中将两名恶人引上弃恶从善之路正是他为改善社会风气所做的贡献。

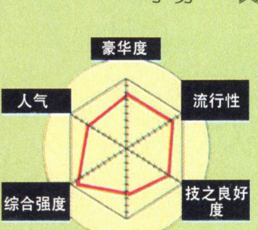


到了《KOF'96》中凤凰脚已变得很好出了。

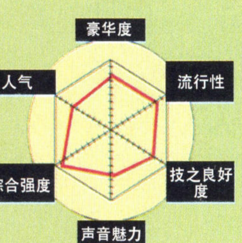
英伦棍王不败之谜



作为大魔头吉斯的属下，确实对吉斯耿耿忠心，被人们形容为吉斯的一头忠犬。从《饿狼传说》到《KOF》中，一直以用棍封对手于角落的卑劣战术著称，不知道这样面目可憎的小子何时能学好！







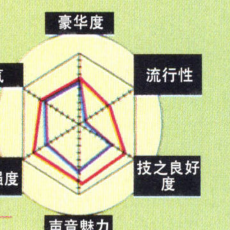


看见主公不由肃然低首。

结合朋友的力量打倒吉斯！

特瑞的弟弟安迪与好友东丈，《饿狼传说》中的主角级人物，一个是精通骨法的忍者，一个是擅用泰拳的好手。

东丈的豪爽性格与霸王丸不分高下，而安迪则是不知火舞的亲密爱人，两人的招式均可令对手望而却步。



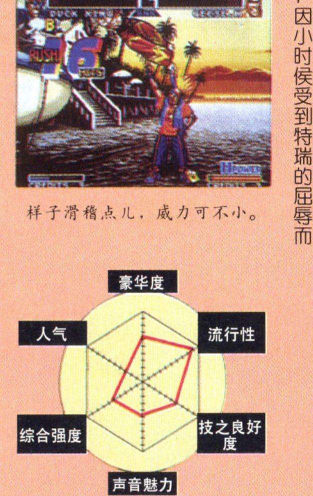
超裂破弹VS死亡龙卷。

闻乐起舞又起武的家伙。

作为在1代就登场的角色，因小时侯受到特瑞的屈辱而参加战斗，后来逐步当了个D.J.。那头蓝黄相间的头发和漂亮的舞步以及跟在身旁他饲养的小鸡均令他颇具个性。尤其是和他一起欢乐地舞蹈时的可爱模样。



样子滑稽点儿，威力可不小。



千年丧尸

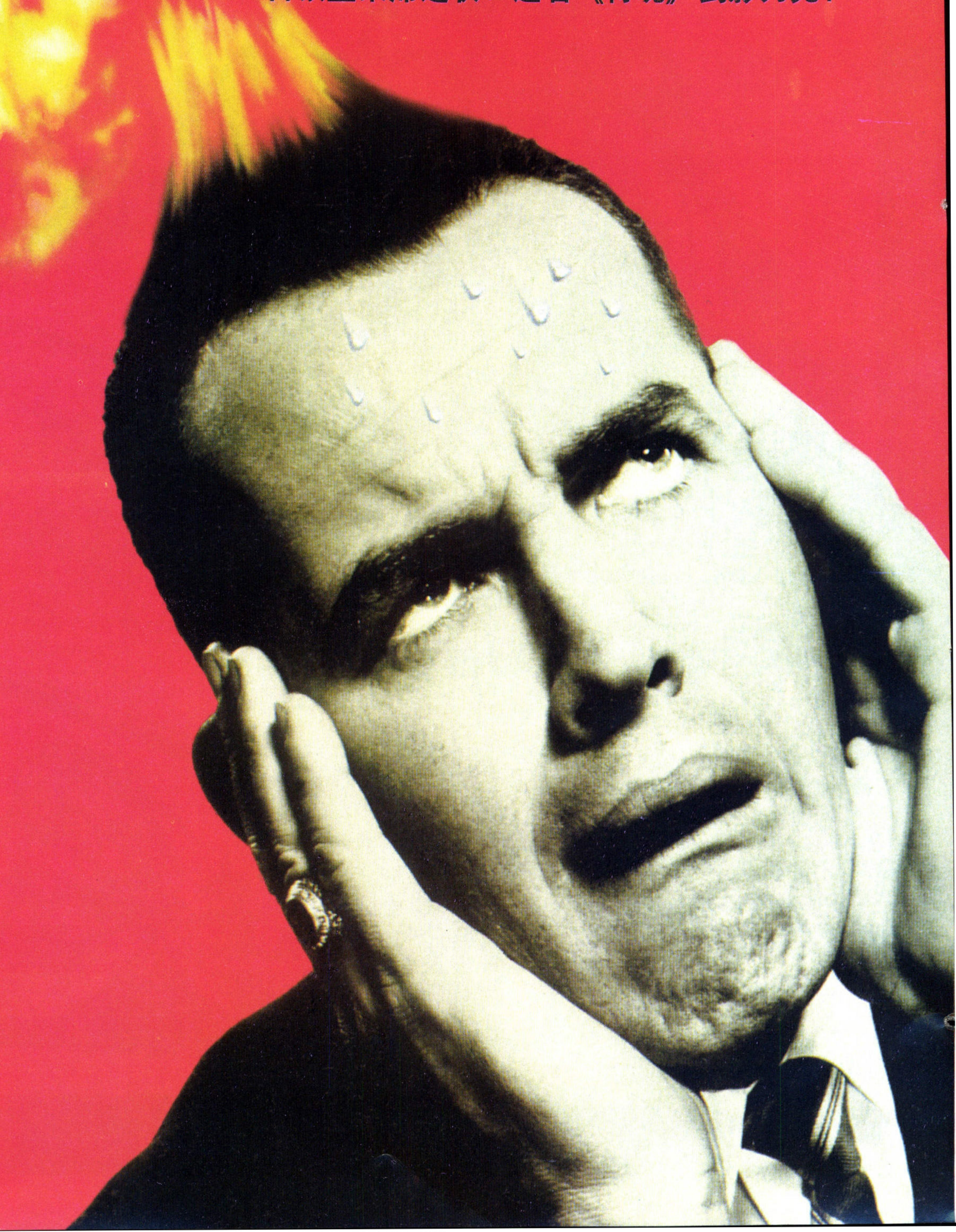
设定原画

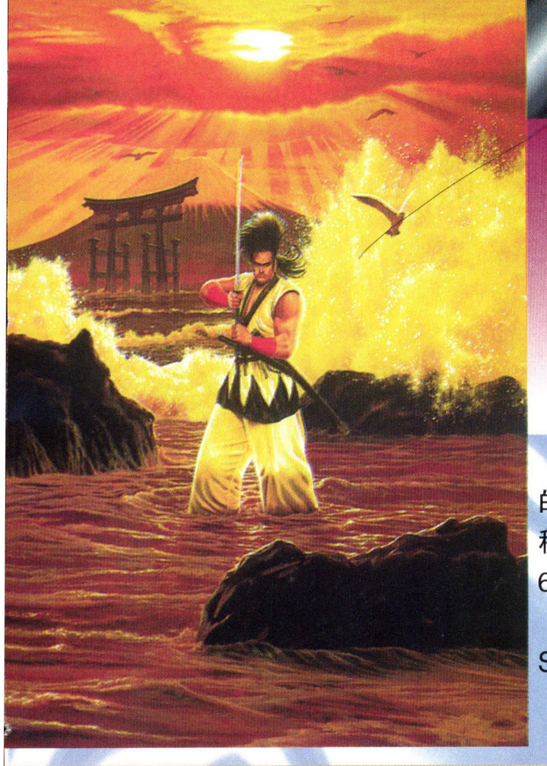
为爱而战的不败尸斗士

首斬り破沙羅

《侍魂》档案夹

头顶冒出冲天怒火，脸上滴下如雨汗珠，双目顿呈呆滞之状，还看《侍魂》剑影刀光！





《侍魂》档案夹

——系列作品彻底大研究

N·G的将军之一的《侍魂》，自1993年以来，以每年一作的速度登场，在万众期待下的今年的6月27日还同时在三个机种上推出了首部RPG作品《真说侍魂·武士烈传》，更以N·G 64机板推出了3D FTG侍魂作品，可见这些武士们的魅力所在。

下面为大家进行研究的就是这部《侍魂~SAMURAI SPIRITS~》，其中有叙述不详尽甚至错误之处，请大家明鉴。

いくぞ！



侍魂

剑术FTG的元祖，享受一击必杀的快感。



→两位不是武士的怪异人物也来到了武士的世界。

在那个时代，使用兵器，特别是使用充满日本"风味"的剑进行格斗的GAME还未出现，本作可以说是开了先河，将此概念灌输到玩家心中。

当时可以说必杀技的威力还没有重斩強（笑！），但这丝毫不会影响它的窜红。充满个性的角色们至今仍被玩家津津乐道，不论是正面还是反面人物，回忆一下吧，特别是3DO的用戶。

真侍魂 ~霸王丸地狱变~

增加4位新角色，系统也被进一步充实！



→丸哥的「天霸凄煌斩」很眩目吧！

本作将塔姆塔姆刪去，增加了牙神幻十郎、查姆查姆、花讽院和仲及莱锡路四位新人。系统方面除增加了武器破坏必杀技、秘奥义、滚翻等特殊操作外，游戏本身的难度也急速Level Up！

人气度最高的一作，甚至还推出了PC版本。

侍魂 斩红郎无双剑

角色大幅度替换 新的"选择"诞生



→修罗与罗刹两种不同的剑质会产生不同的效果。

加入绯雨闲丸、莉姆露露、花讽院骸罗等新角色，将从前的柳生十兵卫、夏洛特、幻庵等旧人物刪去。

系统方面导入了可选择"罗刹"、"修罗"的对极选择和可选择"剑圣、剑豪、剑客"的水平选择两种系统。另外还是加了许多新元素。

侍魂·天草降临

追加怒气爆发，十四连斩等新战斗系统！

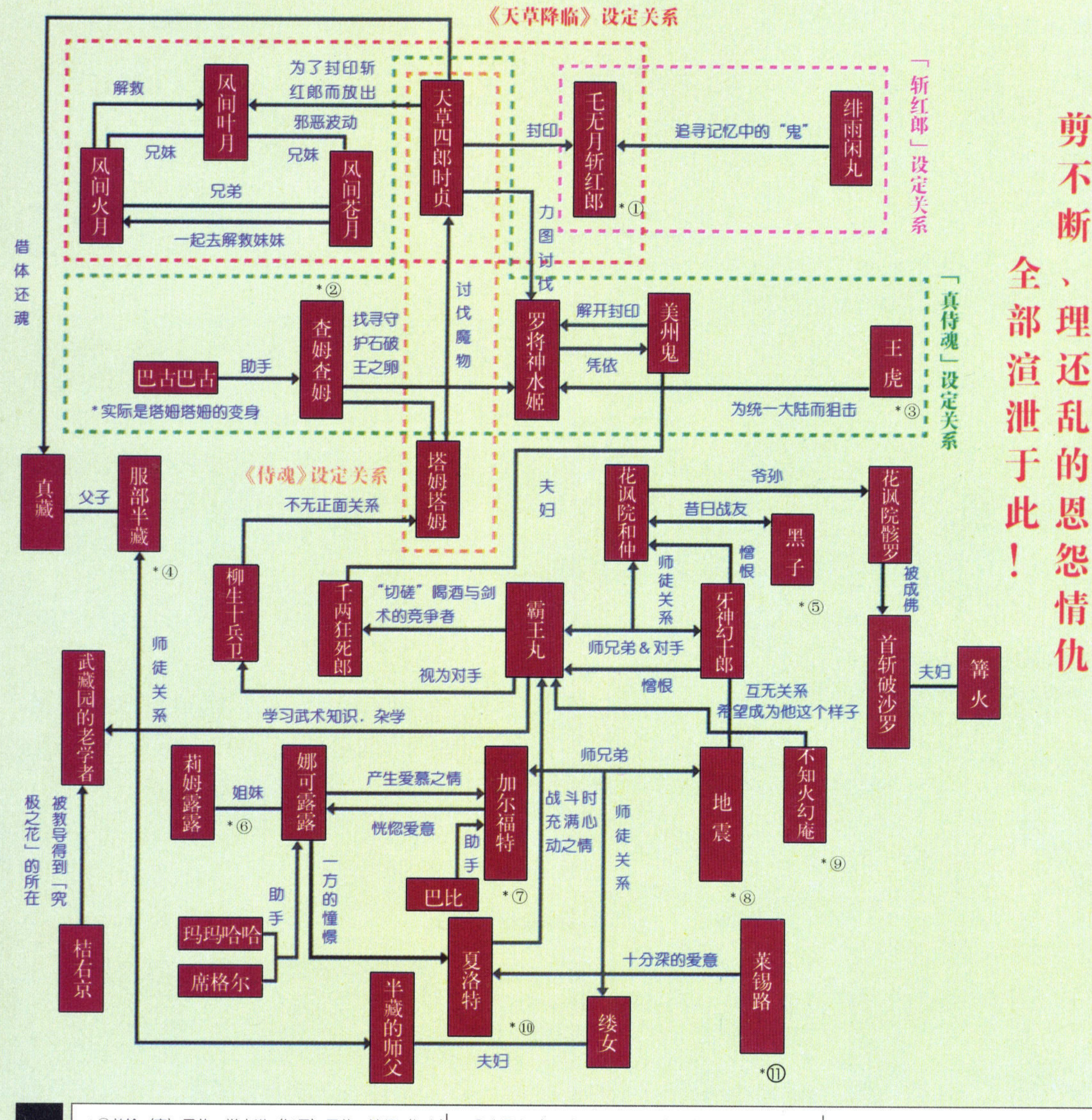


→看，来自风间火月的14连斩。

将从前的三名老角色夏洛特、十兵卫、塔姆塔姆复活了，并加入了风间苍月、风间火月两名兄弟。

系统方面加入了怒气爆发、一闪、十四连斩、断末奥义等新內容，还有不注意就会使出来的自杀技，煞是华丽。

侍魂登场角色及相关人物表



其他相关角色

- *①美铃（妻）已故，觉之进（长子）已故，诗织（长女）
- *②沙姆沙姆（父），肯塔（母）
- *③王龙（兄），眠眠（妻），大虎（儿子）
- *④枫（妻），勘藏（次子）
- *⑤二郎、三郎？四郎、五郎（五子）
- *⑥沙娜古（祖父），孟娜茜莉（祖母）
- *⑦玛丽亚（母），鲁秀（姐），秀拉（姐），赛莱娜（妹）
- *⑧多吉、亲平、肯太、哥八、京三（5个儿子）
- *⑨AZAMI（妻），ZAKULU（长女），MUKULU（长子），HAIDULA（次子）
- *⑩赛鲁九（父），秀赛夫（母），卡鲁丹（弟）
- *⑪兵库多丽亚（妻）

角色档案库

①流浪②武器名③生日④出生地⑤身高⑥体重

●霸王丸
①我流②名刀·河豚毒③1763年（宝历13年）9月5日④武藏园⑤5尺8寸⑥18贯目

●娜可露露
①流刀舞术②哈哈库鲁③1771年（昭和8年）10月11日④阿伊努族人居住地⑤5尺1寸⑥保密

●莉姆露露
①流刀舞术②宝刀·齐齐乌西③1774年（昭和11年）7月6日④阿伊努族人居住地⑤5尺⑥保密

●服部半藏
①伊贺流②无名·忍者刀③无情报④出羽山中⑤5尺9寸（推测）⑥16贯目（推测）

●加尔福特
①甲贺十加尔福特流忍术②正义之刃③1768年12月22日④美国三藩市⑤7.1英尺⑥143磅

●千两狂死郎
①舞斗流歌舞伎②世话女房③1758年（宝历8年）12月14日④江戸⑤5尺4寸⑥16贯目

●桔右京
①神梦想一刀流②自作·无名③1764年（明和元年）9月20日④近江·甲贺郡·马杉村⑤5尺8寸⑥11贯目

●牙神幻十郎
①古阴一刀流②铭刀·梅莺毒③1760年（宝历10年）6月9日④山城⑤6尺⑥22贯目

●首斩破沙罗
①出于本能而仗剑②罪人杀③1765年（宝历8年）1月18日（死日1788年4月1日）④丹波⑤5尺9寸⑥13贯目

●绯雨闲丸
①绯刀流②雾雨　大拔祸神闲丸③④不明⑤4尺9寸⑥11贯目

●花讽院骸罗
①无流浪②南无阿弥陀佛③1776年（明和6年）11月1日④飞弹⑤7尺4寸⑥36贯目

●柳生十兵卫
①柳生新阴流·改②大和守虎铁·助广③1749年（宽延2年）3月6日④日本·土佐⑤6尺1寸⑥19贯目

●塔姆塔姆
①银牙流②汉克汉克刀③1769年4月1日④古林汉鲁⑤285cm⑥55Kg

●夏洛特
①无②兰罗剑③1761年2月4日④法国⑤72英尺⑥105磅

●风间火月
①风间流忍术十我流②朱雀③1770年（明和6年）7月21日④肥前⑤5尺8寸⑥18贯目

●风间苍月
①风间流忍术②青龙③1768年（明和4年）2月29日④肥前⑤5尺7寸⑥17贯目

●查姆查姆
①银牙流②尤库回旋镖③1775年5月30日④古林汉鲁⑤155cm⑥43Kg

●花讽院和仲
①戸隐流阴阳术②无名③1721年（享保6年）1月9日④飞弹⑤4尺5寸⑥11贯目

●莱锡路
①红狮子流庸兵术②钢铁手炮③1761年8月19日④普罗西亚王国⑤210cm⑥125Kg

●王虎
①少林寺流拔刀术②扑肉大石柱③清89年1月2日④中国⑤6尺6寸⑥30贯目

●不知火幻庵
①魔道流②铁爪③1762年3月25日④鬼哭岛⑤5尺⑥18贯目

●地震
①我流忍术②富士山铁钩③1795年7月25日④美国德克萨斯州⑤11.2英尺⑥1380磅

●天草四郎时贞
①不明②宝珠③④⑥不明⑤6尺

●王无月斩红郎
①无限一刀流②红钢怨狱丸③1743（延享元年）9月6日④京都⑤8尺4寸⑥40贯目

	角色名	侍魂	真侍魂	斩红郎无双剑	天草降临
	霸王丸	○	○	○	○
	娜可露露	○	○	○	○
	服部半藏	○	○	○	○
	加尔福特	○	○	○	○
	王虎	○	○	×	×
	塔姆塔姆	○	×	×	○
	夏洛特	○	○	×	○
	桔右京	○	○	○	○
	千两狂死郎	○	○	○	○
	不知火幻庵	○	○	×	×
	地震	○	○	×	×
	柳生十兵卫	○	○	×	○
	查姆查姆	×	○	×	×

	角色名	侍魂	真侍魂	斩红郎无双剑	天草降临
	花讽院和仲	×	○	×	×
	牙神幻十郎	×	○	○	○
	莱锡路	×	○	×	×
	花讽院骸罗	×	×	○	○
	首斩破沙罗	×	×	○	○
	绯雨闲丸	×	×	○	○
	莉姆露露	×	×	○	○
	风间火月	×	×	×	○
	风间苍月	×	×	×	○
	天草四郎时贞	○	×	○	○
	壬无月斩红郎	×	×	○	○
	罗将神水姬	×	×	×	×
	黑子	×	○	×	×

侍魂登场角色一览

地震、幻庵、莱锡路

在《武士烈传》中的复活

※三位久违了的人物终于又一次登上了"侍魂"的舞台，尽管是在RPG中，但他们的实力仍是不容忽视的啊。



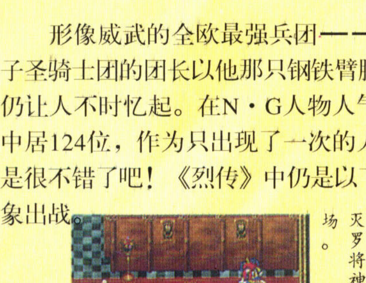
与加尔福特同样是来自美国的人物。

身躯超庞大的他自三代就"失踪"了，这位盗贼忍者的厉害程度可是你想像不到的啊！

高性能的投技，攻击力超强，以屁股作为武器更是独树一帜，在《烈传》中的表现你见识到了吗？

地震

形像威武的全欧最强兵团——红狮子圣骑士团的团长以他那只钢铁臂膊至今仍让人不时忆起。在N·G人物人气投票中居124位，作为只出现了一次的人物已是很不错了吧！《烈传》中仍是以下面形象出战。





作为协助霸王丸等人消灭罗将神的援军形态登场。

莱锡路

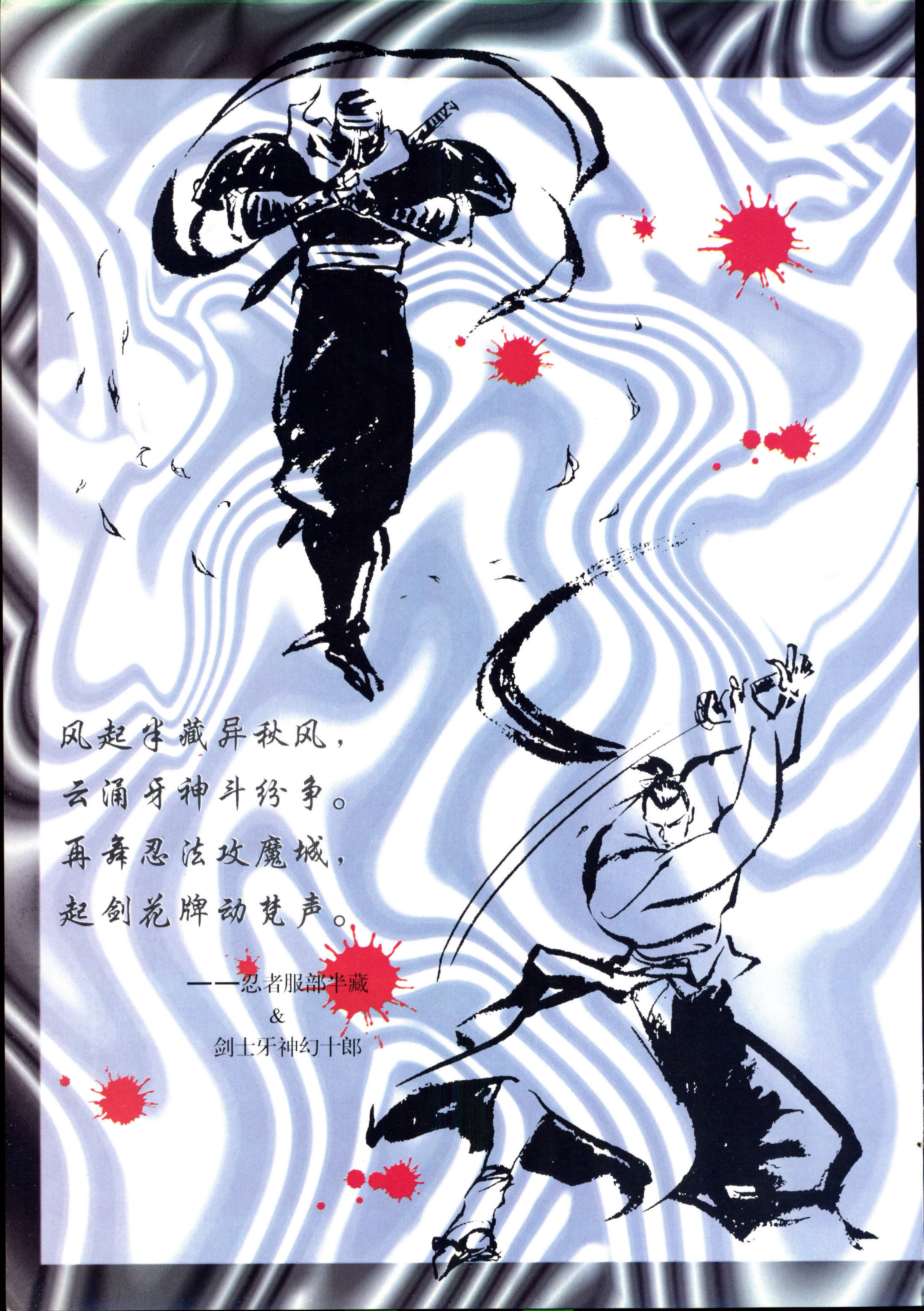


又是一阵「咳咳咳」的笑声传来。

鬼哭岛的相貌丑陋的家伙，以其异类的格斗术让人过目不忘，尤其那只铁制爪子更让人不寒而栗。在《烈传》中仍不思悔改，继续他的罪恶旅程。



不知火幻庵


风起半藏异秋风，
云涌牙神斗纷争。
再舞忍法攻魔城，
起剑花牌动梵声。
——忍者服部半藏
&
剑士牙神幻十郎



SAMURAI SPIRITS

SNK/118M

卡带版：1993 年 8 月 11 日发行　28000 日元

CD 版：1994 年 9 月 9 日发行　7800 日元



借服部半藏之子真藏之身复活，恶势力的象征，妖术之男。

天草四郎时贞

故事

时值1788年，世界各地发生异变。原因不明的疾病、局部地区的天灾人祸使得人们心中被不安与绝望所支配。各地纷争四起，烽火连天……

此时的日本已掌握在德川幕府的手中，刚刚兴起的邪教受到了有力地压制。在岛原之乱中邪教首领天草四郎时贞被杀死了，但他在魔界王的帮助下复活了，开始了他让世间陷入混沌状态的计划……

天草的怨念所引起的骚乱不仅仅只限于日本国内，连带着海外的遥远国度也被波及到。世界已向暗黑时代“走”去。在这股洪流之中，为着各自不同目的的12名剑士出现了，磨炼自身剑技、欲获千金者，想一举成名，飞黄腾达者等等，于是各自的涉险旅程以灾祸的中心、邪教的大本营——岛原为目的地展开了。剑士们等待着什么呢？正是罪恶的元凶——天草四郎时贞……

手持宝珠、拥有妖魔之力的天草的力量真可谓匪夷所思，昔日的基督教美少年已再不是手无缚鸡之力的书生模样的人物了，他不允许任何人轻视自己，他要证明他的強大力量，证明自己是世界的毁灭者，魔界的救世主（咦，恶魔战士 3）。

这样，人间再无太平，剑士们各恃所能，势与其不两立……

系统



NOW，拼剑开始！

剑术格斗第一弹出击，这一款首次引入武器进行格斗的对战游戏的确为当时格斗战场注入了一股热血新势力。

画面左右下方的怒槽的设置令角色在“大怒”后，攻击力大幅度POWER UP。处于此状态的重斩拥有平时攻击所难以比拟的威力。



恐怖的大怒版重斩！

另外游戏中画面纵深处的飞脚时不常地向场内投入肉或爆弹等道具也为游戏增添了不少乐趣。肉对体力的回复以及爆弹对身体的伤害均令玩家又爱又恨。还有的就是那令人血脉贲张的拼剑方式，更令按键狂人们有了用武之地……

游戏采用了与《龙虎之拳》相同的“放缩变焦”系统，画面会随人物的距离自动放缩，使玩家充分享受巨大的临场感及压迫感。另外游戏中投技的灵活运用更是很重要的一个环节。一般的投技对敌手造不成什么大伤害，而连续必杀技当中的投技足令敌手难以应付。



投掷连续必杀技的强大力量。

一般的投技就不太管用了。

角色类型曝光

●POWER型角色：霸王丸、地震、王虎

霸王丸的出招范围较广，破坏力也是不容置疑的，站立重斩会令敌手怒槽猛增，真可谓重斩一击点怒「梦中人」啊！



剑光一闪，长距离的重斩出手。

地震的跳跃重腿令敌手充分感受他那恐怖后臂的杀伤力，站立重斩同样是他的特长之一。而王虎使用了气孔爆转法的强力战法后，更会在他防守后以此反击百试不爽，痛击对手。

●速度型角色：娜可露露

她的回避攻击的能力是可以信赖的，高速度历来是女性人物必备的，出鹰及风之刃等突击型必杀技均会令敌手疲于奔命，防不胜防。

高性能的突进技。

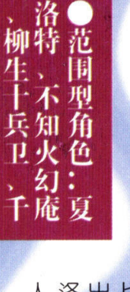
●技巧型角色：桔右京、服部半藏、加尔福特、塔姆塔姆

右京在空中使出落燕斩后跳返的瞬间，可以选择以防御姿势后用中段技打击对手或以下段腿部攻击来向对手进行意外的攻击。

半藏的爆炎龙，对于攻击十分有效。接近战后几乎没有长距离的技巧，这时就要灵活运用必杀技了。有效的对空技是跳跃重斩或站立强踢。加尔福特与半藏类似，不过没有半藏的威力大，且飞行道具的弊端也很多。

塔姆塔姆的斩技几乎没有，站立踢的判定很强，地面战主要运用这个，而跳跃瞬间打出重斩配合踢技会令敌手混乱的。

连霸王丸也陷入了混乱的境地。



●范围型角色：夏洛特、不知火幻庵、柳生十兵卫、千两狂死郎

幻庵的重斩距离是最长的，连续小跳后接重斩或跳跃重斩均会对手头痛。十兵卫的中斩距离最长，中斩后取消，然后出水月刀是很棒的。夏洛特的中踢加斩更是让人琢磨不透。

狂死郎的跳跃后出「血烟曲轮」，接着重斩，将给予敌手不可预料的打击。



我扎，刺……

角色性能评价表

角色名	攻击力	范围	速度	易使度
霸王丸	A	B	C	A
桔右京	C	C	C	C
服部半藏	C	C	B	C
加尔福特	C	C	B	D
娜可露露	D	E	A	B
夏洛特	B	B	B	A
柳生十兵卫	C	B	C	C
塔姆塔姆	B	B	D	C
千两狂死郎	C	B	D	C
王虎	A	A	D	D
不知火幻庵	C	A	C	B
地震	A	A	E	C

好玩的事情

●充满乐趣的画面

本集中有许多有趣的事情发生。例如游戏开始，加尔福特及半藏的分身系必杀技出手后，当他未完全从地面出来时加入战斗。这样一幅很富有趣味的画面就映入你眼帘，自己去看吧，记住今后使用分身时注意啦。

●王虎是娜可露露的部下

咦，这是为什么呢？话说王虎对娜可露露一战开始，两人进入拼剑状态，必然娜可露露的刀会被弹飞。于是这时王虎在跳跃闪避后使用直立重斩，他的重斩在硬直中，那么娜可露露便……还是自己去看吧！

好长的攻击范围啊。

优胜！！

法兰西女侠 夏洛特

跳跃重斩后接连跳跃狙击的确很厉害，比起通常技有效范围长了许多，可取战法之一。

直立重踢确实是上佳对空技之一，也是杀伤力很大的招式。「前进喷泉」作为最强人物的使用方法是无法写清楚的吧。

对空性能超强。



SNK/202M

卡带版：1994年12月2日发行　29800日元

CD版：1994年12月15日发行　8800日元

故事

世界各处灾祸四起，复活的暗黑神天草四郎时贞在上集中被霸王丸杀死后，又有什么出现在人间呢？

1789年，将复活了的魔王天草四郎时贞消灭了的霸王丸感受到一种与天草同样的暗黑影子的袭击，来到了师父花讽院和仲处，久别重逢的师徒举酒向月，直到天明，等待着霸王丸的旅程再次出动。

此时的世界各地又是异变四起，大批妖怪显身人间，除霸王丸遭到袭击外，狂死郎等人也先后遭到魔物的突袭，而本已被打败了的地震和不知火幻庵也再次出现了。各地剑士又一次为了不同的目的来了，或为夺取宝玉、或为讨伐魔物，或为了邪恶的力量，风云再起……

本作的大BOSS原来是巫女。此次登场的罗将神水姬，是那只出生在隐岐的除魔女巫水姬一心想收伏的妖孽，因其经验不足而战败，从而被罗将神附身，成为这位大魔头。她极为崇拜魔界王，将千两狂死郎之妻美州鬼封印咒化为自己的凭依兽，仗着自己极为霸道的招术贻害人间。

暗黑神的野望能否实现，魔界悬挂的两颗宝珠：巴雷肯石和破王之卵能否回归人间，剑士能否完成自己的除魔使命呢？一切的一切尽在这「霸王丸地狱变」中！

地狱般的尘世谁能躲避，武士们的命运天才知晓！

与千年前的暗黑神定下契约，成为不死化。现今世界的灾祸根源。

罗将神水姬

系统

剑术FTG第2弹，在第一作获得成功后再接再厉，终于成为目前为止《侍魂》系列的最棒作品。

本作不仅保留了一代的所有精华，且以一代为基础进行强化。新加入滚翻、卧倒、小跳跃回避、挑拔等特殊操作。一代中空手入白刃等高难度技巧也被保留下来，且在「大怒」时都可使用威力超强的「武器破坏必杀技」，顾名思意是令敌手的武器粉碎的必杀技，一段时间内敌手只能徒手进行战斗，（还有脚呢？）

象右京的残像踏前斩等突进技招术在本作中得到高频率的使用。下段闪避即略向后退小跳跃，令对手的下段攻击落空，然后着地后趁敌手尚未收招时反击对手。伏下可使受攻击的有效范围大幅度减少，

“残像踏前斩”出动！

操作方法即是快速按前两次，可避过敌手的飞行道具。挑拔是在与对手有一定距离时同时按AC或BD键，其实是毫无意义的一招。反弹武器只限于站立攻击或对手使用中、重斩攻击。只要在即将中招的前0.01秒时才防御，就能使反作用力全部转移给攻击方，使其因受到加倍的反弹所产生的剧震而在1秒内里呆若木鸡。

还有很有趣的一件事情就是变Q版啦！

角色类型曝光

各路英雄展现万种风情！

●POWER型角色：霸王丸、王虎、地震、莱锡路

霸王丸的远距离直立重斩的威力依然不小。在弱烈震斩后接弧月斩再接超绝威力的天霸封神斩，敌手必死无疑。地震的远距离蹲下重斩也依旧威力十分，是主力兵器，站立轻踢也变强了。莱锡路的中斩加中踢也是很强的一式。

●速度型角色：桔右京、服部半藏、加尔福特、查姆查姆

象忍者及右京等行动高速的角色历来是让人眼花缭乱的。忍者系的猛击变为投技只是瞬间的事情，可要看准了啊，不然你定会被敌手抓住，投走！

●技巧型角色：娜可露露、柳生十兵卫、花讽院和仲、牙神幻十郎、黑子

十兵卫的当身技是十分恐怖的，尤其是架刀反击的招术更令对手欲哭无泪，引诱对手进行反击，实际上对手是上当了。裁判黑子有着丰富的道具，招式更是霸气十分。很可惜的是无法在街机上选用，其他版本中也是只能进行一局战斗后就OVER了。

黑子无敌对空技。

霸王翔吼拳。

通常技中的站立轻，中斩具有牵制作用。远距离站立重斩更是颇有信心的对空技。

●范围型角色：千两狂死郎、不知火幻庵、夏洛特

狂死郎的蹲下轻斩及中斩已经将范围设定得很远，而远距离站立重斩更是威力大大的。幻庵的爪及夏洛特的剑的范围也是颇广的，混战时来个重斩是很有效的办法哦。

角色性能评价表

角色名	攻击力	范围	速度	易使度
霸王丸	B	C	C	C
娜可露露	E	E	B	D
服部半茂	D	D	B	C
加尔福特	D	D	B	C
王虎	B	C	E	D
桔右京	B	B	A	B
千两狂死郎	B	B	C	C
不知火幻庵	C	B	B	A
地震	A	A	E	D
柳生十兵卫	C	C	C	C
夏洛特	C	B	B	A
牙神幻十郎	B	C	B	D
查姆查姆	C	C	A	A
莱锡路	A	B	D	D
花讽院和仲	D	D	C	D
黑子	B	D	B	B


长爪一伸，忍者受创。

黑子·技指令表

●必杀技

- 黑子爆舞腕　被攻击时 A+B+C
- 黑子爆舞脚　被攻击时 B+C+D
- 黑子伪刃投　格剑时按↓
- 黑子白旗阵　→+ABC
- 黑子赤旗阵　→+BCD

●黑子八极弹

- 虎煌拳　↓↘→+A
- 煎饼手里剑　↙蓄→+A
- 霸王翔吼拳　→←↙↓↘→+A
- 爆雷炮　↙蓄↓→+B+C
- 强力冲击波　↓↘→+B
- 斩铁波　↓↘→↘↓↙←+A
- 上下波　↓↙←+A
- 黑子波　↓↙←↙→+BC
- 黑子络旗击　→↘↓↙←+A
- 黑子击放　C连按

●武器破坏技

- 黑子乱舞　→↘↓↙←→+AB
- 黑子大乱舞　→←↙↓↘→+CD

●变Q版　↙↓↘→↓↘+D

●黑子使用指令

作为裁判的黑子，在家用机中可以使用秘技将之调校出来，而在街机上是无法一览其尊容的。

出现的条件很简单，在角色选择画面时，顺序输入↑↓←↑↓→+A，他就会出现了，不过进行一大局的比赛后，不论输赢，画面都会是GAME OVER，对CPU战时无法使出来的，注意！

黑子VS黑子，超大飞行道具。

黑子黑子快出来

优胜！！ 桔右京

以右京的进攻为例，譬如使用「残像踏前斩」，此技攻击方法有3种：①从中段的残像踏前斩开始，接续落燕斩或站立踢。②投技后硬直时间时，轻残像踏前斩始动。③对手使出站立重斩时，抵消后使出残像踏前斩将对手打倒落地。

另外「秘剑回锋斩」也颇具锋芒，但终不及「落燕斩」来得凶猛，不信你去街机厅看看这招的使用率极高。


美丽的燕影，火鸟般的模样。

サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣

SNK/282M

卡带版：1995年12月1日发行 32000日元

CD版：1995年12月29日发行 8800日元

故事

1788年，一个多灾的年份。从那个男人手中握的刀上滴下的是无数人的鲜血，尸横遍野，即使没有死去也失去了正常机能的人们痛苦地看着阴森的天空。

逃命的人们将那男人称为鬼，无比可怕的象征。鬼的眼眸中不再有任何事物。鬼出现的地方不论男女老少，必是累累白骨；鬼经过的场所无论天南地北，势将鲜血成河。一日，人们以一名婴儿作为鬼的饵食，这个未被鬼杀死但目睹了鬼杀戮行为的他却将此永远留在记忆深处，他就是绯雨闲丸……

鬼的杀人事件变本加厉后，一时天地变色，大地和河流全部被鲜血染红（咦，CAPCOM的《RED-EARTH》？），怎能让他如此涂炭生灵，于是12名剑士再次出动，尽管还是出于不同目的，但所对人物只有一人，就是被称为鬼的壬无月斩红郎！

看山河皆为此哀号，问世间谁能允许此嗜血魔王存在，剑士再度出发，血战强敌！

操纵无限一刀流的盖世剑术，被称为鬼的魔性男儿。

杀鬼行动开始！

壬无月斩红郎

系统

加入了对极选择与水平选择。对极选择即是对所使用的剑进行「修罗」及「罗刹」两种剑质的选择，并对人物的特性产生影响。修罗一般适用于空中战，罗刹一般适于地面战，且对在必杀技的出法也会有不同。如此算来共有24个角色可供选择了。

距离小的话，使用的招术就要改变哦。

而水平选择分为上中下三级，即所谓剑圣、剑豪、剑客。剑圣的怒槽总处于满值状态，可随意使用武器击飞必杀技。剑豪基本上就是前作人物的使用方法，在大怒时攻击力会有所提高。剑客对于初学者则非常适用，它可以在一定回数限制内对敌人的攻击进行五次自动防御。


闪身背后使用连续技。


破沙罗适合接近战吗？

新加的系统还有闪招、兜后、蓄怒气、不意打、当身等等。其中闪招可以说是从《95.格斗之王》中借鉴而来的，连续使用的话，给敌人弄个头晕眼花，成功率会相当高。蓄气则让角色有了更迅速的时间去使用「超杀」的机会，尽管「怒」的时限有四种，但对于高手已经够了。


背后突袭

角色类型曝光

●POWER型角色：骸罗（修罗、罗刹）、霸王丸（修罗、罗刹）、斩红郎

骸罗的強大力量有些类似于《街霸》中的俄国大壮桑吉尔夫。中了大怒状态下的重斩，敌手血槽会被夺去1/2以上，不愧是POWER啊！

霸王丸选择罗刹剑质后，连续使用性能上佳的必杀技是很有效的。简单的连续技就是：旋风波、↓、踏前中斩、取消旋风波，这就是A级连续技。

斩红郎连发疾风斩更是令人猝不及防（风马擅用）的，而跳跃重斩不仅对地，对空都具有超強的判定。

狂暴的僧人，一发逆转技。

角色性能评价表

角色名	剑质	攻击力	范围	速度	易使度
绯雨闲丸	修罗	C	D	B	C
	罗刹	C	D	B	D
莉姆露露	修罗	D	C	A	C
	罗刹	D	C	A	D
首斩破沙罗	修罗	E	B	C	C
	罗刹	E	B	C	C
花讽院骸罗	修罗	A	C	E	C
	罗刹	A	C	E	B
天草四郎时贞	修罗	B	B	C	B
	罗刹	B	B	C	B
霸王丸	修罗	B	C	D	A
	罗刹	A	C	D	B
娜可露露	修罗	B	C	A	A
	罗刹	C	C	A	C
服部半藏	修罗	C	C	B	B
	罗刹	C	C	B	B
加尔福特	修罗	D	D	B	E
	罗刹	C	D	B	B
千两狂死郎	修罗	C	A	D	A
	罗刹	C	A	D	B
桔右京	修罗	D	C	D	D
	罗刹	D	C	D	C
牙神幻十郎	修罗	B	C	C	A
	罗刹	B	C	C	C
壬无月斩红郎	共通	A	B	D	C

●速度型角色：闲丸（修罗、罗刹）、莉姆露露（修罗、罗刹）、娜可露露（修罗）、半藏（修罗、罗刹）、加尔福特（修罗、罗刹）

作为速度超快人物的莉姆露露，利用高速前后冲刺迷惑对手，再加上不意打或投技对敌手造成大伤害。还有被称为牵制技的远距离站立轻、中斩。

闲丸的牵制攻击、下段攻击及蹲下中斩全部是在接近时使出的。娜可露露、半藏及加尔福特则与前作差不多，只不过都多了些可自由运用的技巧罢了。

●技巧型角色：破沙罗（修罗、罗刹）、娜可露露（罗刹）、幻十郎（修罗、罗刹）、右京（修罗、罗刹）

破沙罗的得意战法是在接近牵制攻击连打时进行不意打等技巧，跳跃到近身后使用「友引」更是良策。

罗刹娜可露露的狼技配合必杀技或不意打都能产生良好的结果。修罗幻十郎的三连杀从重—回刀—中—回刀—重顺序出招的威力很強；罗刹的里樱华·菖蒲极适合牵制攻击，花牌降下时使用中段，蹲下中斩连带下段进攻也是颇強的。



里樱华的下段攻击。

●范围型角色：天草（修罗、罗刹）、狂死郎（修罗、罗刹）

狂死郎是典型的范围型角色，利用长距离的通常技牵制对手。牵制技是判定很強的远距离站立轻斩，出招很快的远距离蹲下轻斩。对空是近距离站立中斩，空防后使用「血烟曲轮」；从中—远距离发动的轻「大津波」攻击都很奏效。

天草则是站立或蹲下中斩或站立重斩来牵制对方，跳返后远距离站立中（重）斩，接着跳跃中（重）斩迎击。

忍者幻十郎登场

同服部半藏的忍法附身之术一样，加尔福特的两种剑质的反击空袭是特殊的必杀技，注意啦，会有很有趣的现象出现。

罗刹幻十郎的攻击必杀技「里五光」出击后，接出「里樱华·菖蒲」……记住，在半藏，最好还是在加尔福特的场地，画面上部会出现许多幻十郎的影像，真是好玩！

尤其要注意的一点是必须在武器飞射必杀技—里五光中使用。



哈哈哈，半藏 我牙神才是真正的忍者啊！

哇，幻十郎分身！

优胜！！豪快伟男儿

霸王丸

对于罗刹霸王丸的「旋风波」这招蹲防不能的招式和无敌对空的弧月斩以及夙刃均为他导入了坚不可摧的攻防。

除上述外，刚破、旋风裂斩·利加入了追击元素。A级连续技就是这样产生的。使用得当比起修罗剑质的他何止強上一倍。

蹲防不能的旋风波。



サムライスピリッツ 天草降臨

SNK/378M

卡带版：11月29日发行　32000日元

CD版：12月27日发行　6800日元

天草四郎时贞（恶）

不甘心沉浮于魔界，为了自己心目中的理想乡，又一次复活的可怕魔王。

经天草召唤回来，拥有“绝对力量”，仍不改嗜血魔性的最强之鬼。

壬无月斩红郎

故事

1788年初，世界上几乎所有的剑士都被那个人打败了，因此世界无法得到安定，严寒、洪水、火灾、饥饿蔓延四方，人们陷入苦难之中……

于是，天明8年，秋，于肥前国的岛原落下的巨大闪电，那惊天动地的声音使岛原附近的地区发生了巨大的变化。从中心岛原城开始逐渐的异变，直至小浜、九千都、深江等邻近的村落，变化的范围正渐渐扩大波及着。

这个与其邪恶的外表，怨灵的咀咒相对应，「那个人」的声音正传遍这广大的区域，人们都将这称为「天草城」，在城中人们相继死去；他们只有一面承受这声音所带来的恐惧，一面等待着拯救这一切的人出现。

这座魔城的主人就是被幕府军所镇压，心怀仇恨及征服欲，在魔界中修炼了150年而复苏的天草四郎时贞。他的目的就是征服全世界，并建立自己心中的理想之乡。他要创造「理想之乡」所必要的条件就是拥有「绝对的力量」，所以将魔界中的壬无月斩红郎的魂召唤至现世之中。但天草无法抑制住拥有「绝对力量」的斩红郎，咒法只能让他一时幽闭在魔界中……

天草不断利用人们的魂魄来供斩红郎吸食，骚乱立时四起，「波动」倾刻波及全国，一片混沌再临世界！

系统

除比前作增加5人外，还导入许多新系统的本作让人感到焕然一新。

怒槽满时，在发动后的一定时间内怒力爆发后可使角色攻击力上升，此时接连使出「一闪」和「连斩」可使敌手受创程度大大增加，但持续时间过长是它的弊病之一。

另外无论是「闪避」，还是在对手倒地时追击对手的「倒地追击」还是「连续斩发动」都为本游戏增色不少。

还有许多新系统，譬如「断末奥义」等在本刊97年第二期杂志中有所介绍，这里不再冗言。



怒气满点的霸王丸之天霸封神斩。





（右）防御住斩技的同时，象这样弹开……（左）弹开的后半段过程中抵消变为可能（？）

斩



哈哈，闲丸被莉姆露露弄了个大跟头……

角色类型曝光

●POWER型角色：骸罗（修罗、罗刹）

斩红郎骸罗的跳跃重斩或近身轻斩连续必杀技修罗的「抓·石头」、「抓尻」或罗刹的「圆心杀」，威力十分强大。修罗剑质时适当的出拳也拥有巨大的攻击力。

斩红郎的「破坏防御」技巧加上↓前跳跃，升起重斩↓近距离直立中斩（2段）↓抵消「天崩斩」（↓追打），2次连续斩中的A（↓A是不对的）加上抵消「无限炮」等均是威力拔群的连续技。



可以信赖的大壮。

●速度型角色：娜可露露（修罗、罗刹）、莉姆露露（修罗、罗刹）、半藏（修罗、罗刹）、加尔福特（修罗、罗刹）、闲丸（修罗、罗刹）

娜可露露的轻「风之刃」威力十分强，配合前冲、后冲，破坏防御等技巧可令敌手处于迷惑状态。

莉姆露露在破坏防御时接续站立重斩十分有效，可以牵制站立中斩。

半藏怒时的POWER会超绝UP，MAX版爆炎龙出招之快，空中击打数之多可连续跳跃重斩几乎可以达到14连斩的威力。

防御后进行反击，判定极为高速。

●范围型角色：狂死郎（修罗、罗刹）、天草（修罗、罗刹）、十兵卫（修罗、罗刹）、夏洛特（修罗、罗刹）、塔姆塔姆（修罗、罗刹）。

狂死郎这位歌舞伎与塔姆塔姆十分相似，狂死郎的牵制技是蹲下轻斩，对空技是后跳中斩或垂直跳跃重斩加上「回天曲舞」（血风独乐）；而塔姆塔姆的牵制技是直立轻斩，对空技是后跳重斩。

夏洛特的牵制技是直立轻斩和对空后跳中斩中，混合跳跃攻击，威力无穷啊！

十兵卫的远距离直立（接近时蹲下）中斩↓抵消轻水月刀有牵制作用，对空是后跳中斩。罗刹时诱对方后跳中斩用心眼刀狙击十分有效。



月轮波出招失败的后果是很悲惨的。

●技巧型角色：火月（修罗、罗刹）、苍月（修罗、罗刹）、霸王丸（修罗、罗刹）、娜可露露（修罗、罗刹）、幻十郎（修罗、罗刹）、破沙罗（修罗、罗刹）

火月是个典型的技巧型人物，地面战时灵活运用前后冲击或当身，后接必杀技。罗刹时的六道烈火也很厉害。

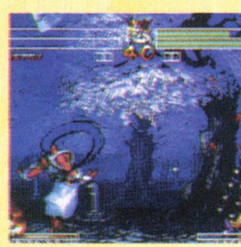
苍月的罗刹剑质十分难用，跳跃后使用低空「圆月」或跳跃后直接攻击均是很强的技巧。罗刹版娜可露露的狼技也很管用，防御不能的乘狼跳跃重斩接连续技，另外「分离攻击」与跳跃中D键（狼背降下）接跳跃重斩等均达到迷惑对手的作用。

角色性能评价表

角色名	剑质	攻击力	范围	速度	易使度
绯雨闲丸	修罗	E	D	B	C
	修刹	E	D	B	C
莉姆露露	修罗	C	C	A	C
	修刹	C	C	A	C
首斩破沙罗	修罗	E	B	D	D
	修刹	E	B	D	D
花讽院骸罗	修罗	A	E	E	D
	修刹	A	E	E	D
天草四郎时贞	修罗	C	A	C	C
	修刹	B	A	C	C
霸王丸	修罗	B	C	C	B
	修刹	A	C	C	C
娜可露露	修罗	C	C	A	A
	修刹	C	C	A	D
服部半藏	修罗	C	C	B	B
	修刹	C	C	B	B
加尔福特	修罗	C	C	B	B
	修刹	C	C	B	D
千两狂死郎	修罗	D	B	D	B
	修刹	D	B	D	B
桔右京	修罗	D	C	C	D
	修刹	C	C	C	C
牙神幻十郎	修罗	C	C	C	A
	修刹	B	C	C	C
风间火月	修罗	D	D	C	E
	修刹	B	D	C	D
风间苍月	修罗	B	B	C	B
	修刹	D	B	C	D
柳生十兵卫	修罗	D	B	C	B
	修刹	C	B	C	B
夏洛特	修罗	C	B	B	B
	修刹	C	B	B	B
塔姆塔姆	修罗	C	B	D	A
	修刹	C	B	D	B
壬无月斩红郎	共通	A	B	D	C

优胜！！ 水系使者 风间苍月·修罗

怒槽MAX时的「月光」这招的威力几乎让人想象不到，将敌手逼至角落连续出此招会令敌手无法逃出，接续14连斩，后果不堪设想……



一甩头，一振臂，「月光」出手。

牵制的中斩，对空的后跳中斩，回转后的「浮」月等等招术都会令上级者力量更强大！

魔头变身！

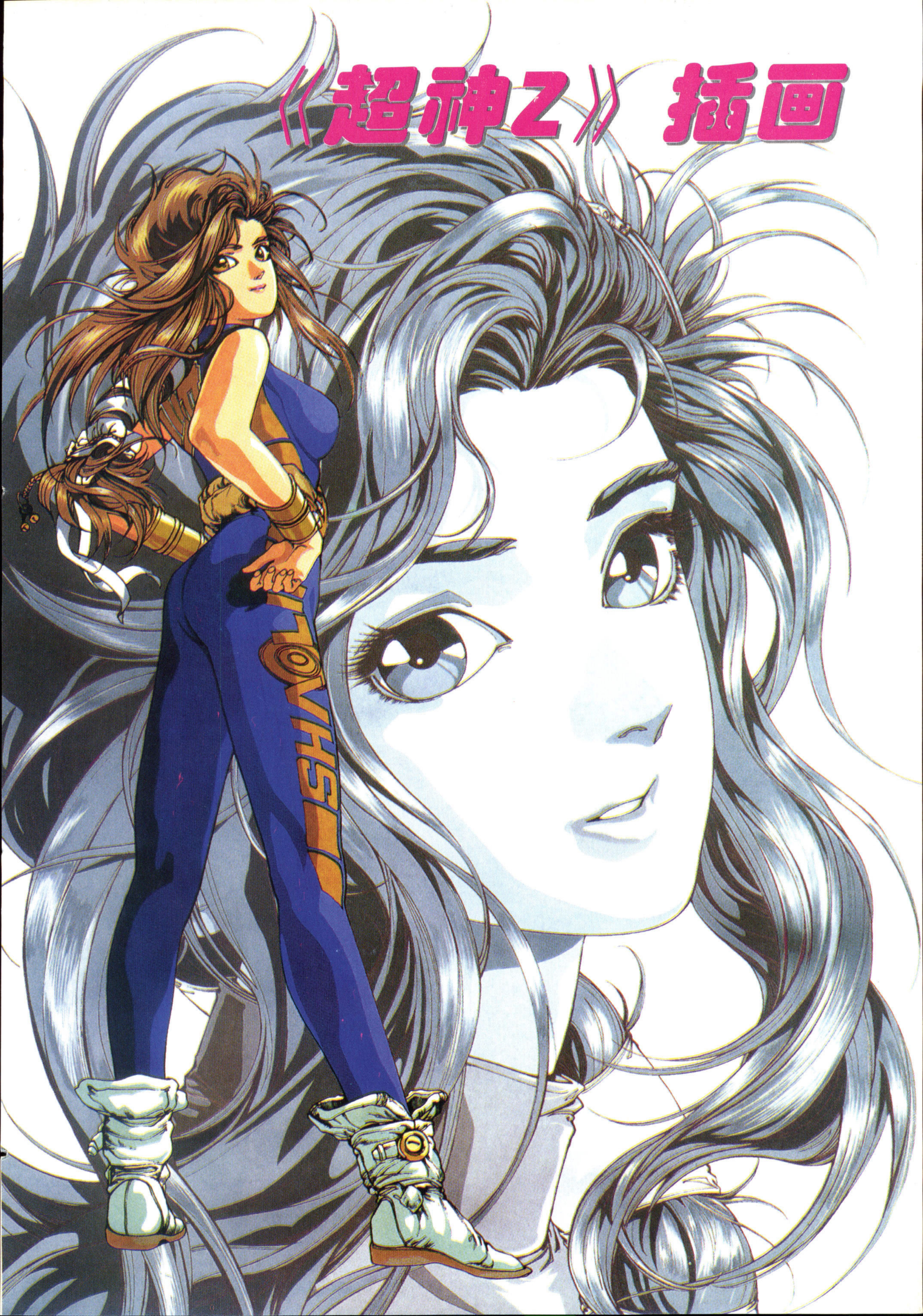
《天草降临》的CD版中，BOSS斩红郎的使用方法大家都知道了吗？

在VS模式的角色选择中，按住D键的同时再按A键，这位大叔就会出现了。

想知道壬大叔的一击必杀吗？他的必杀技「无限流 无限炮」已变成了武器飞射必杀技，强力无比，对空中的敌手2次即可夺去生命。

3斩！即死！完胜。

超杀出手，谁敢挡路！


《超神Z》插画


游戏人物龙凤榜
看游戏江山如此多娇，引多少GAME英雄竞折腰！下面的这些角色们全都是活跃在游戏中的热血分子，来看看这些“血总是热的”家伙们吧！

我们就是爱她们

—集结！可爱的女性游戏角色们

游戏中的角色都是由别人创造出来的，或取自漫画、或取自电影，很少真人真事。但她们融入了作者的智慧和心血，值得我们钦佩；她们个性鲜明，充满活力，美丽大方，而且沒有绯闻、不会衰老，在我们的心目中，她们是永远优秀的。

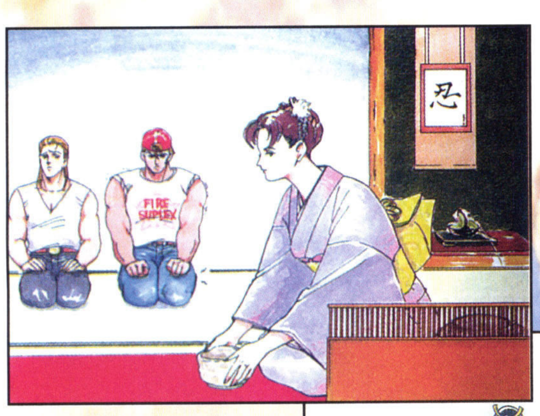
如果说这叫做幼稚，那么我们可不可以天真地问一句：成熟而又富有真知灼见的人儿呵，你们博识明见的心中怎么就不能多容纳一点儿象这样的美好一些的事物呢？



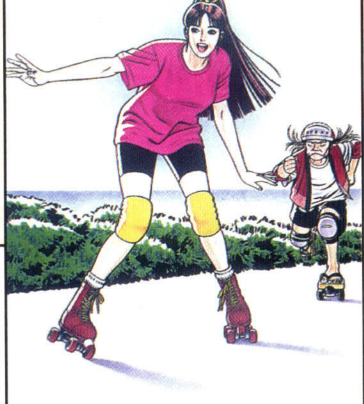
不知火舞

象火一样的热情爽朗





活泼热情的舞，文静起来还真有些让人不适应呢。



滑旱冰（现在叫什么滚轴）舞可还要向十平卫爷爷多学习呀！

便装的情侣上街，却有不少人在一旁偷偷（？）窥视。

SNK最老牌的格斗女性，一登场便引起了相当热门的话题旋风。到现在已经好几年了，但围绕着她的话题却永远不变。那个话题是什么？我想，大家应该很清楚吧！

不知火舞的外型真的非常引人注目，美丽的脸、优美的身材再加上色彩艳丽的衣服，的确迷倒众生。不过，不知火舞可不止这么一点儿“料”而已！其实，她是个地地道道的才女，从中型车驾照，英检一级、书记、秘书执照，到花道，茶道，弓道，书道等什么都有。看到这些，真令人不得不对她刮目相看了。

个性虽然是标准的大小姐个性，别看她那副“奔放”的样子，其实是相当矜持的人。她与男友安迪一直相处得很好，是令人羡慕的一对伴侣。

麻宫雅典娜

具有超能力的少女



她，真的是SNK美少女的始祖，别怀疑：有人或许觉得奇怪，不是'94格斗之王才登场的吗？事实上，考验玩家的记忆力，约莫是在7年前吧！街机上有一个叫“雅典娜”的游戏（后来还曾做到FC上），那个游戏中那个一会儿人鱼装一下子比基尼的少女就是她……

很难联想起来吧……老实说，知道事实而不受打击的人到目前为止是还沒看到，因为真的差太多了。

纯纯正正的超能力少女，就个性来说，应该是格斗之王的女孩子们中比较“正常”一点的，理论上来说，在'96格斗之王时应该是已经毕业了，但却还穿着水手服……令人不禁怀疑她该不会和那个万年留级男一样惨遭留级……不过似乎是成了偶像歌星了。

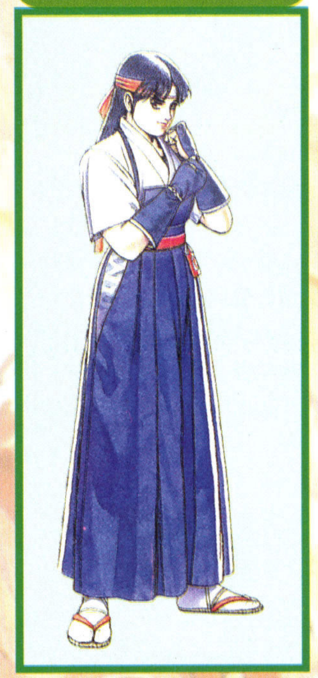
你能看得出来这就是雅典娜和椎拳崇的小时候吗？





藤堂香澄

藤堂老兄的爱女



“龙虎之拳外传”突然蹦出来的角色，不过，看看她的造型，使用的招式以及那个叫“藤堂”的姓，大概十之八九猜得到她是谁了……虽然很不能接受，但，该承认的还是得承认，沒错，她就是“龙虎之拳”中那位只有一个的老兄——藤堂龙白的爱女。

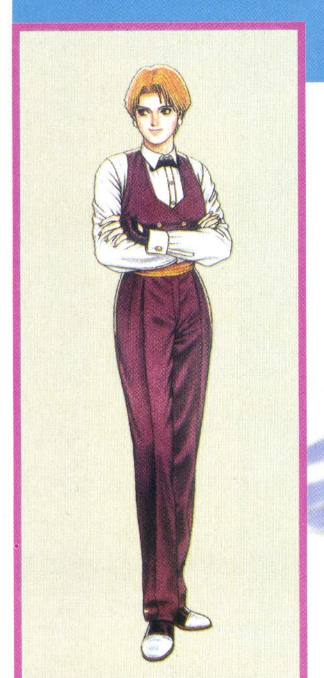
由于百合被強行登记成极限流空手队，所以京便找来了香澄以补百合的空缺，但她是怎么和京认识的这点却是不明了：除了京的邀请之外，香澄出场的目的还有一个，她为了要找寻失踪已久的父亲……话是这么说啦，但相信各位已经在女性格斗家队那关背景人物中看到龙白老兄拿着两支扇子替他女儿加油呐喊了吧……所以……关于这点嘛，PASS掉吧！还是别讨论的好……。

典型的日本武术穿着。面部表情也很坚定。



性格坚强的女格斗家

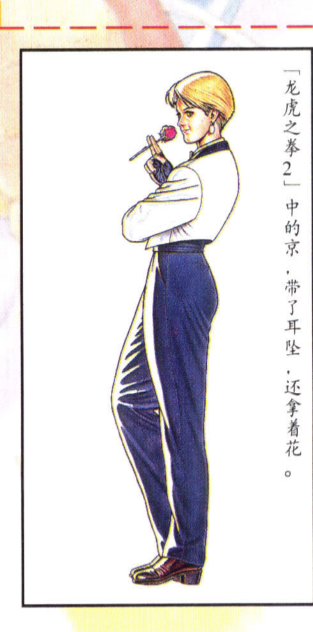
京



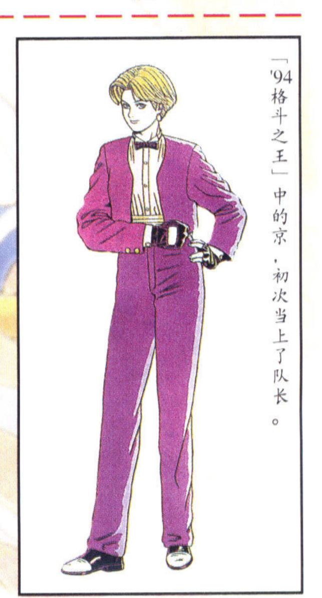
这个腿技出众的人居然是个女的，这就是当年玩“龙虎之拳”时得知King其实是



“龙虎之拳”中的京，目露凶光。



「龙虎之拳2」中的京，带了耳坠，还拿着花。



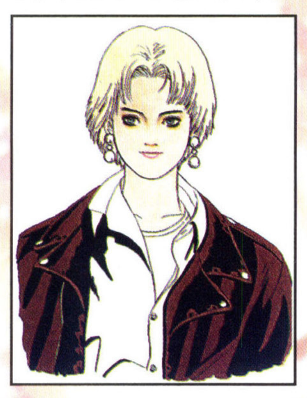
「'94格斗之王」中的京，初次当上了队长。

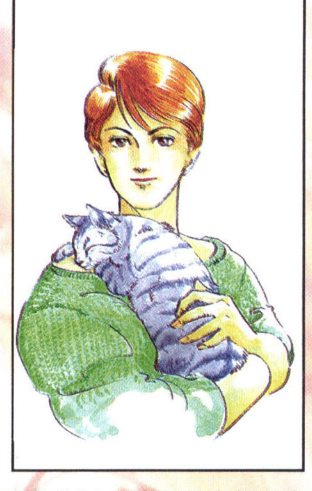


「'95格斗之王」中的京，这套衣服穿了一年？！

个女性角色时的想法。的确，凶狠的格斗技巧，整齐利索的装束，加上一头金色的短发，很难让人第一次便看出

京有时也会穿一些宽松的服装。





闲适的少妇造型，猫懒洋洋地趴在她的肩上。

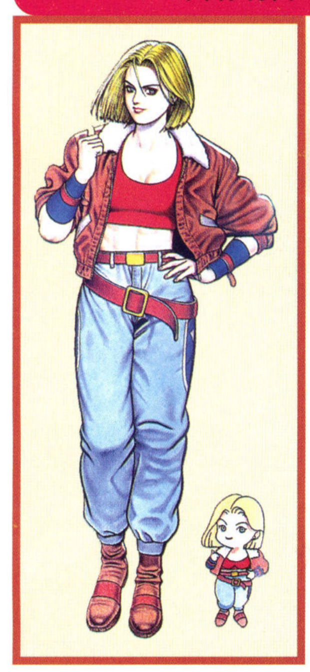
她是一个女的。也许，这也正是King受欢迎的地方吧。

自92年的“龙虎之拳”起，King一直就在同恶势力做着不懈的斗争。到了“格斗之王”系列中，她更是一直率领女性格斗家去参加那一年一度的格斗之王大会，是一名出色的组织者和领导者。

做为女性，King的性格就象她在格斗时的作风一样，坚定、刚毅、一丝不苟。但她对待朋友和家人时却是非常温柔、非常和善的。一起看看King这些年来的变化吧。

布鲁·玛丽

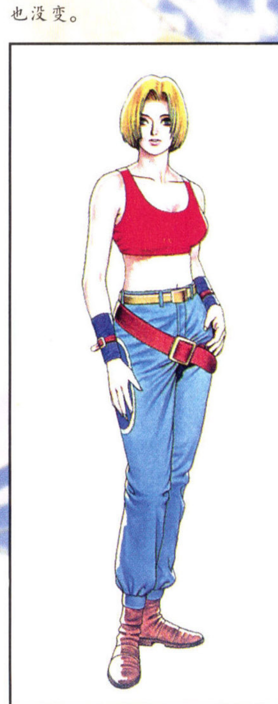
具有现代气息的女警官



直到“饿狼传说3”中才出现的角色，是个调查犯罪团伙的女警官。玛丽身材纤细，但是很善于使用擒拿类的技巧，尤其是近身的攻击，更令对手防不胜防。

中分的发型，上着毛领短皮夹克，腰系很结实的牛皮带，加上脚上穿着的小皮靴，很随意的穿着给人的感觉不象是警官，而是运动员出身。虽然不是SNK中非常出名的女性角色，但一看就感觉十分有现代感，心里自然就接近了许多，祝愿她能再多赢得一些人气吧！

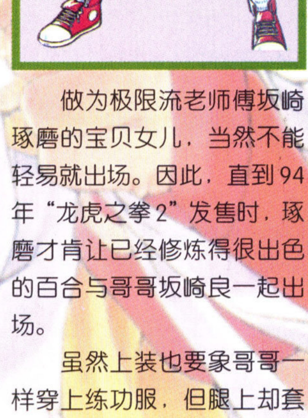
将夹克去掉了，其它装束一点儿也没变。



坂崎百合

常和哥哥争执的妹妹





做为极限流老师傅坂崎琢磨的宝贝女儿，当然不能轻易就出场。因此，直到94年“龙虎之拳2”发售时，琢磨才肯让已经修炼得很出色的百合与哥哥坂崎良一起出场。

虽然上装也要象哥哥一样穿上练功服，但腿上却套上一条健美裤，脚上穿的也只是运动鞋而已。这也是百合任性不听父亲的话的证据吧。

百合与哥哥经常闹一些小别扭，一见面两人嘴里便斗个不休。虽说这样，一到象格斗之王大会这样的大事时，兄妹还是能暂时不斗嘴，而联起手来，一起去参加格斗大会的。

兄妹俩在一起总是不能安安静静的。



娜可露露

热爱大自然的少女







白井影二先生以熟练的笔法勾勒出娜可露露，可谁能想象他因有腱鞘炎而不能长时间做画呢。

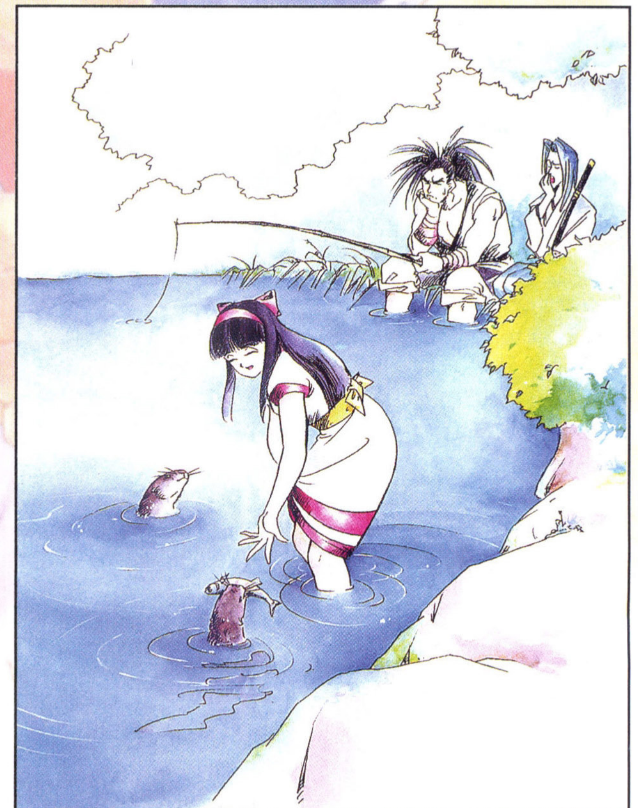


侍魂系列唯一全勤的女角色，而且，几乎已成了侍魂的代表性人物，其人气度之高可想而知。

娜可露露成名之因，最主要在于形象塑造的成功，可爱的外型，娇柔的声音，优雅敏捷的动作，最重要的是有着一颗纯真的赤子之心，与大自然最为亲近的少女，为了拯救世界而不惜牺牲自己的诚心……这种种的种种，都是她能够迷倒众生的重要因素。

个性上，除了上面提到的之外，其实是和她年龄(永远都是……18岁，因为故事背景因素，3代和4代的故事都在2代之前）蛮不符的。很稳重的人，大概是因为有个调皮捣蛋的妹妹在吧！并且是相当温柔的女孩，几乎是从不发脾气的，除非……大自然的惩罚。

这是白井先生做的插图。在娜可露露的打扰下，霸王丸他们怎么可能钓得着鱼呢。



守护鹰玛玛哈哈带着宝刀奇奇乌西飞上了蓝天，扑向大自然宽广的怀抱。



莉姆露露

控制冰雪的精灵

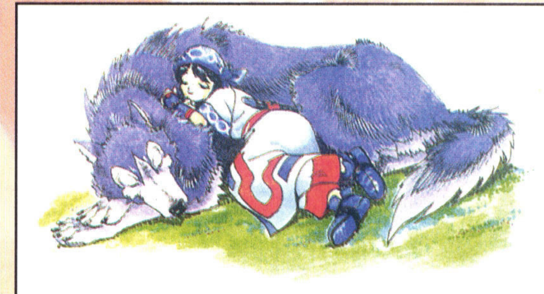


娜可露露的妹妹，初次登场其实在真侍魂的时候，娜可露露那关背景中，坐在熊身上的那位少女就是莉姆露露哦！想起来了吗？



莉姆露露能自由自在地操纵冰雪。

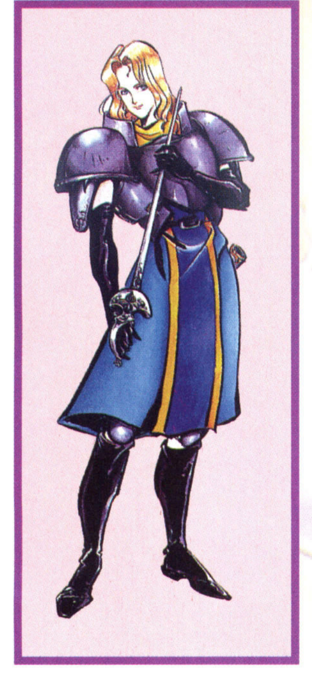
和娜可露露相差了四岁（完全不像差四岁，看来像只差一、二岁而已），个性和姐姐是差蛮多的，她比较活泼好动兼外向。不过，比姐姐还要纯真这点倒也是没什么好值得怀疑的。其实就另一方面来看，莉姆露露的任性也是蛮有名的；但是，任性归任性，她还是相当的听姐姐的话，原因是她很尊敬姐姐。娜可露露是阿伊努族的优秀巫女，莉姆露露相当崇敬姐姐的那份才能，她把姐姐当成自己的目标，以"成为像姐姐一般优秀的巫女"为目的而奋进着，是个很上进的姑娘。



躺在姐姐的守护狼席格尔的身上真舒服呀！

夏洛特

为和平而战的女剑士





十八世纪西洋女子的典型装束。



她使用标准的西洋剑术。

这幅画中的她就象个旅行家一样。



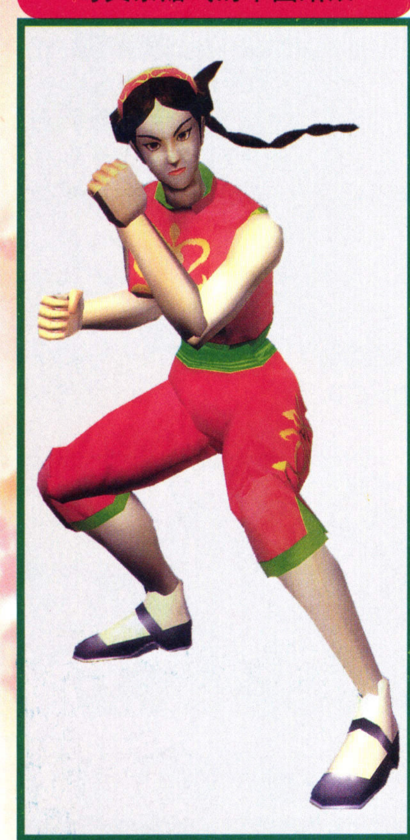
一眼看下去便 是"大姐"型的角色，当初侍魂刚上市时，有不少人觉行夏洛特很眼熟，有点像凡×赛玫瑰的欧丝×……

年龄方面，的确也是"大姐"级的，体型呢？更是"大姐"型的（183公分耶……啧啧），反正，实实在在的"大姐"角色。个性上的话，很令人意外的，其实有点毛毛燥燥的，很冲动，完全不像个贵族——也就是说，夏洛特并没什么贵族气息，不娇纵狂傲，这也是她很受平民们爱戴的原因；另外，就是她比较平易近人的方面。

夏洛特有时也是相当顽固的人，但是，有一点绝对不会错的是她嫉恶如仇这件事，并且，她对国家愿意牺牲奉献的这份诚心也是永不改变。

陈佩

与父亲赌气的中国姑娘



VR的开山始祖之一（其实说穿了，也不过只有两个人而已），但感觉上，可能是太有春丽的影子了吧！总好像没有莎拉那么受欢迎——就精神层面来探讨的话。若连现实层面因素也加上去，那就不难解释了，因为，她没有



「VR KIDS」中的佩看起来真可爱。



和父亲一起练功的佩是非常认真样子。



有许多FANS画佩的画，可见人气度之高。

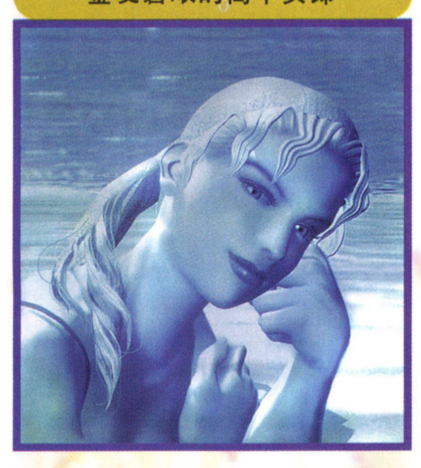
莎拉那么好用……（真现实）

不过，陈佩的魅力和莎拉是完全不相同的，陈佩很漂亮，她的美是种纯正的东方人的美。个性上似乎是相当顽固的。这点可以从她参加三次武术大赛的原因都是相同的——为了找那不负责任的老爸报仇——这件事看出来。不过呢，到了第三回大赛时，陈佩心中也有些犹豫了，这又和个一般女子一样了，陈佩再怎么顽固，本性其实是很好相处又平易近人的女孩，不然，是没有当演员的料的。

SEGA篇

莎拉

金发碧眼的高个女郎

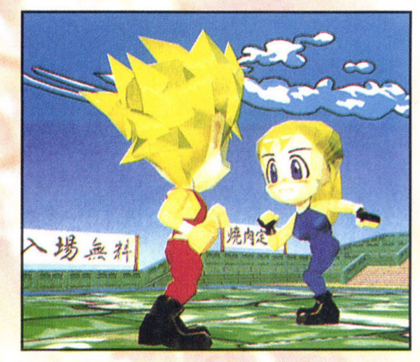


全名是莎拉·布瑞安（SARAH·BRYANT），标准的美国人，金发碧眼，高挑，结实。

不想承认也得承认的，莎拉是个非常美的女人，地地道道的西方美女，若曾看过CG画集，真的会被迷住（有人说她有点像莎朗史东……）。

这是一对孪生姐妹扮演莎拉，可惜是东方味的。

个性，因为被洗脑的缘故，所以到VR战士2为止所看到的莎拉都是没感情的杀人机器，冷酷而无情。但在3代，洗脑虽解除，却也失去记忆，为了不给布瑞安家带来麻烦，而决定自已住外面……相当体贴人的好女孩。又，因为是有钱人家小姐的关系，很有教养倒是没什么好值得怀疑的；就背景设定中来说，莎拉其实是很温柔的女子，只不过唯一缺点就是有一点任性独断而已。



莎拉：哥哥你不给我买旱冰鞋，让我干练真没意思！

SEGA篇

梅小路葵

使用合气道的日本女性

VR战士3中新登场的女性角色，初期评语并不是很高的人……后来似乎有不少人蛮喜欢她的，令人印象最深刻的，除了那身和格斗游戏很不搭调的和服之外，大概就是那头有如“座敷童子”般的发型吧！

和容貌相当不符合的，她只有十七岁而已，外表看来却有二十好几，但是个性方面，就是十七岁的女孩那样的，有一点任性；参加格斗大赛是自己強硬要去的。另一方面，似乎对结城晶抱着些许的憧憬，表面上，参加格斗大赛是为了试验自己的实力，实际上却有“追着结城晶的脚步”的感觉。

个性基本上是很传统式的日本女孩，可以用“大和抚子”来形容，温柔而沉稳，但是却又不失为一个现代女性，充满自我信念的女子。

哈妮

象一只顽皮的小猫





格斗之蛇算是女孩子占很高比例的格斗游戏哦！注意到了吗？但，我想，提到格斗之蛇的女孩子，大家第一个想到的应该都是她吧！

没错，哈妮最引人注目的地方，在于她那可爱的脸孔，细嫩的声音，奇特的造型以及各式各样脱于常理的动作。别看哈妮在格斗之蛇中一副泼刺小猫的样子，她的梦想可是当个服装设计师哦！并且，事实上，实际生活中的哈妮其实是个害羞內向的小女孩（也没多小啦，今年16岁），参加大赛的原因，好像是想让大家都知道她的服装设计的才能吧！她只有在穿上自己设计兼缝制的那套天使装才比较能够放得开，敢做想做的事，说出心中的话。

哈妮的架势很像猫吧！因为她用的就是猫拳！





真人版的哈妮，少了些顽皮劲儿。





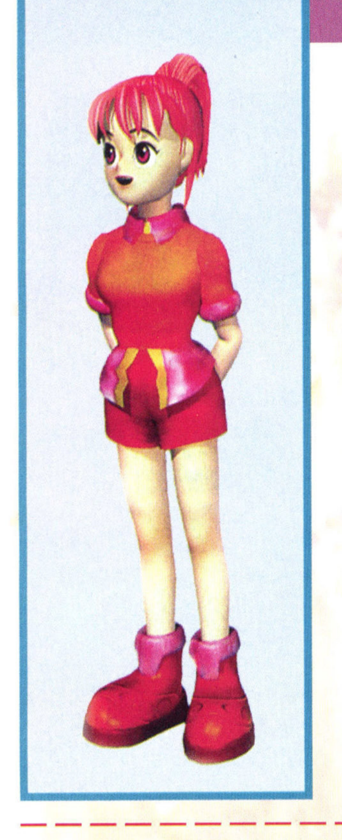






梦想成为歌唱家的少女

克拉莉丝





可爱的圣诞装束，她在迎接洁白的雪花吧。

外表看来便觉是一位清纯可爱的少女，正如外表所见，是个心地善良、纯洁、笑口常开的女孩。

住在 Twinseeds 街市郊的 15 岁少女，因为父母都从事艺术工作，加上又是艺术世家，克拉莉丝从小就持有高于一般同年纪孩子的感知能力，对任何事物的感受性比别人来得强烈许多，别的人看在眼里，或许会认为她过于多愁善感了，但她自己却从不这么认为，她的想法是：既然有着这么一个美好的世界可以让我们居住，为什么人们不能多花一点心思去体会一下自然界呢？

将来的梦想是希望能够以一位歌手的身份站在舞台上，把她的感受分享给大家。



真宫寺樱

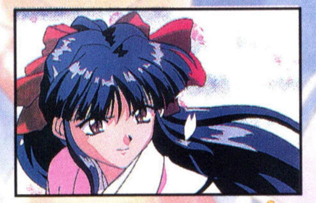
SEGA 阵营最具魅力的女子



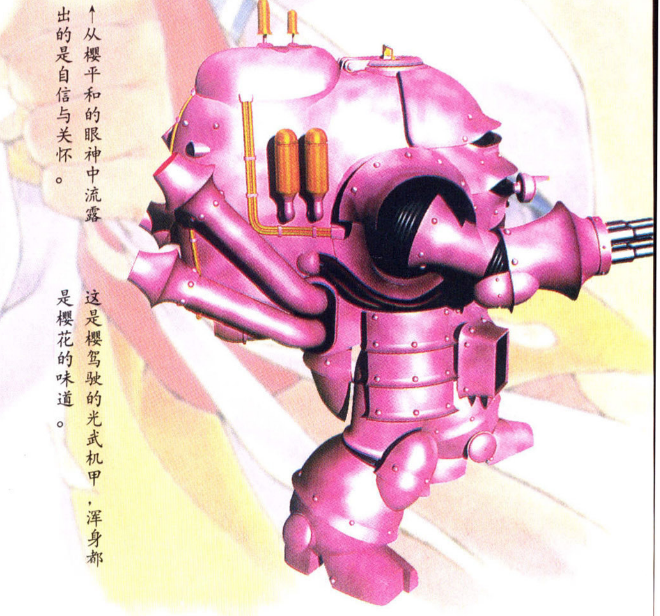
藤岛康介的设计，广井王子的策划，横山智佐的声音表现，田中公平的配乐，使“樱大战”及女主角樱一下子就红透东方的游戏界。

标标准准的日本女孩，很有传统日本味的人，外型娇小，面容清秀，但绝不是个软弱的女子。真宫寺一家有着以血统代代相传的“封魔之力”，而且真宫寺樱还是北辰一刀流的个中好手，所以说，功夫是顶尖的，还是别小看她为妙，认真起来可是很强的。

个性上，由于家世不错，所以教养很好，一些细微事的礼节都能注意到，算是很有礼貌的女孩；但是绝对不会让人感觉到她很做作，她的行为都不是做给别人看的，而是自然而然就是如此，相当难得。个性和顺，很好相处，但若是欺人太甚的话，她也是无法忍受的。



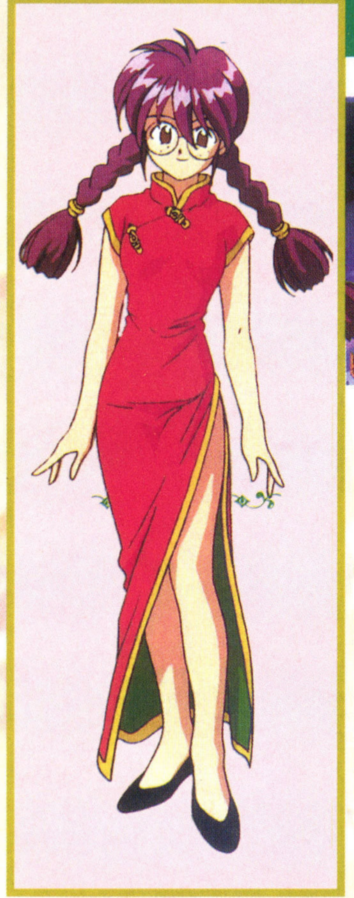
↑从樱平和的眼神中流露出的是自信与关怀。



这是樱驾驶的光武机甲，浑身都是樱花的味道。

李红兰

热爱科学的中国女孩





红兰是个很风趣的姑娘！

中国的科学家

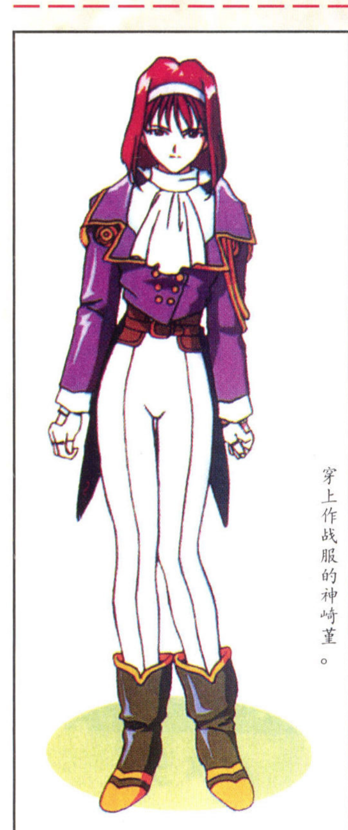
热衷于发明研究的女孩，看名字也知道她是中国人……不过呢，令人很怀疑的……为什么她讲的是大阪腔呢？真是想不透！？

相当热心的女孩子，虽说外表并不突出，但是她那热心助人的个性却是时时表露无遗的（虽然一天到晚在帮倒忙……）。另外，对别人也是非常的关心，真的是一个好女孩，唯一比较奇怪的地方，大概就是喜欢搞一些没头没脑的发明吧！也正因为如此，过去的生活似乎并不是很好，被周围的人当成是“异类”看待，不过当然红兰那开朗没心机的个性并不会很在意这类的事，不然我们所看到的李红兰就不会是这么笑口常开的人了。

红兰是需要深入了解才会喜欢上的好女孩哦！

神崎堇

孤芳自赏的紫堇花

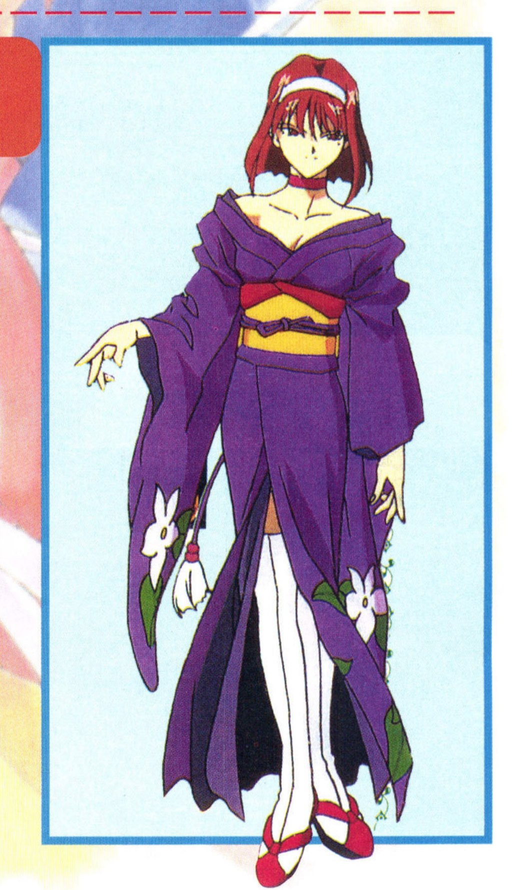


穿上作战服的神崎堇。

和真宫寺樱并列为樱大战两大主力台柱的，我看非这位神崎堇莫属了。说真的，神崎堇的确是有她那份独特的魅力在。

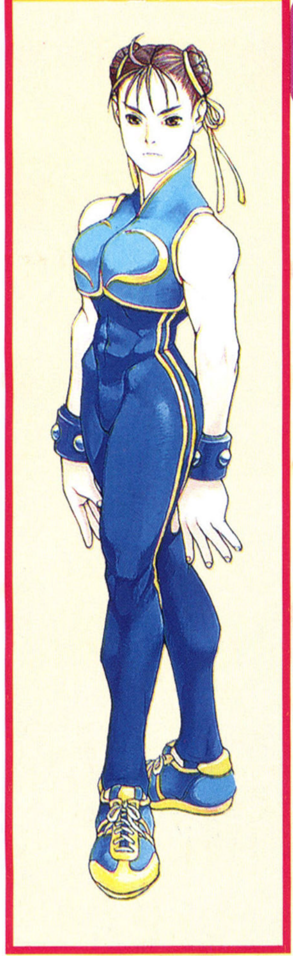
神崎堇长得艳丽动人这点应该是勿庸置疑的。另外，那身华丽而活泼的服装也是值得注目的焦点之一。神崎堇的个性就是有钱人家大小姐的个性，根本没什么好反驳的，娇纵狂傲，喜欢命令别人等等……。但事实上，她是个很善良的女孩，只是很不坦率而已，她想表现出比别人高贵的姿态，而总是一副很了不起的样子，那却不是她的本意。

和外表不很符合的，只有17岁而已，从片头中可以看到她美妙优雅的动作……啊，活着真好。



春丽

令世人喜爱的中国女性



提起这个名字，在电玩界中若还有人不知道的，那真可以用“稀世珍宝”来形容了吧？

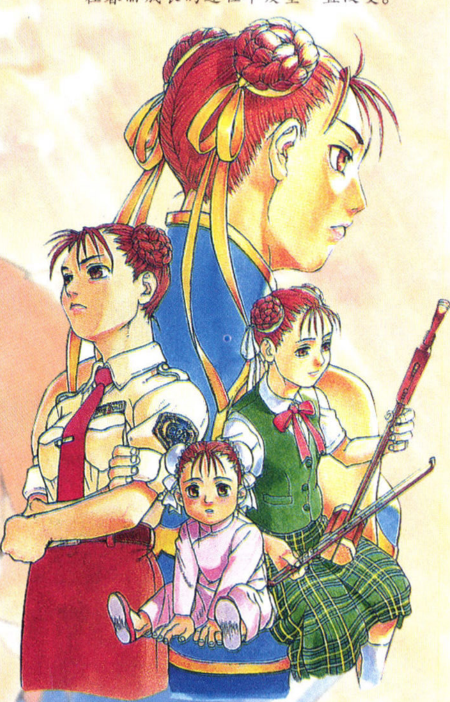
还记得春丽初次登场是多久以前的事吗？若我没记错的话，已经是十年前的事了。那时因为街头霸王II掀起了一阵大旋风，而格斗界女性角色的始祖就此诞生。一直到现在，CAPCOM所出的格斗游戏中只要提到“STREET FIGHTER”这个字眼的，就一定少不了春丽的一份，可见她的地位是有多重要了。

春丽的个性，因为是刑警的关系，嫉恶如仇自然是不用说，独断独行也是她的特色，相当令人伤脑筋的地方做事起来有时会不用大脑的，由外表完全看不出来……

战斗前的春丽总是一脸坚定。

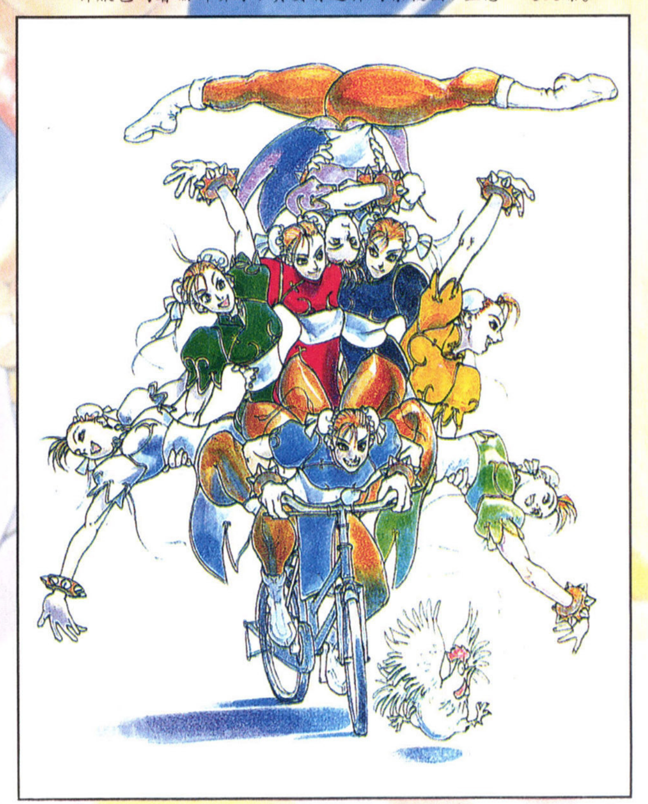
年龄？根本不知从何去推算……

在春丽成长的过程中发型一直没变。





生活中的春丽是个喜欢动物的女孩。

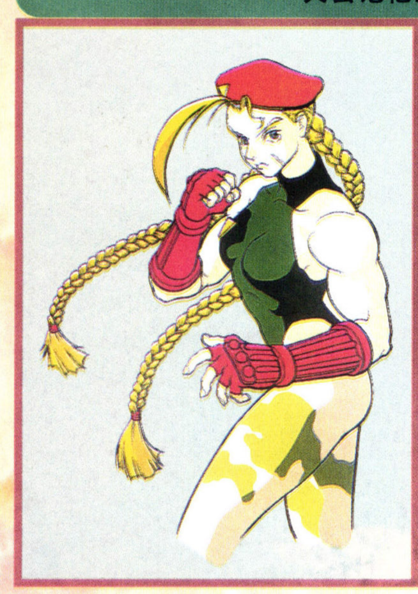


八种服色的春丽都齐了，真要有这样的杂技团，生意一定火爆。



嘉米

失去记忆的英国女特工



一看到嘉米的装束，就知道她是某种国家暴力机关的成员。果然，后来得知她是英国情报部门的特工人员。

小的时候，嘉米是一个非常擅长运动的小姑娘，本来是一名优秀的运动员，但因意外事故而丧失了记忆。被特工组织救活之后，便加入了情报局。在工作中，她练就了一身好功夫，并在与罪恶组织SHADOW的行动中证实了自己的实力。

嘉米身材娇小，完全不像西方人的体质，但她那熟练的摔投技是任何人也不能轻视的。生活中的她平易近人，有主见并且很机灵，这使她在工作中成绩出色，人缘也非常好。



便装时的CAMMY也带了一顶与贝雷帽相似的帽子。

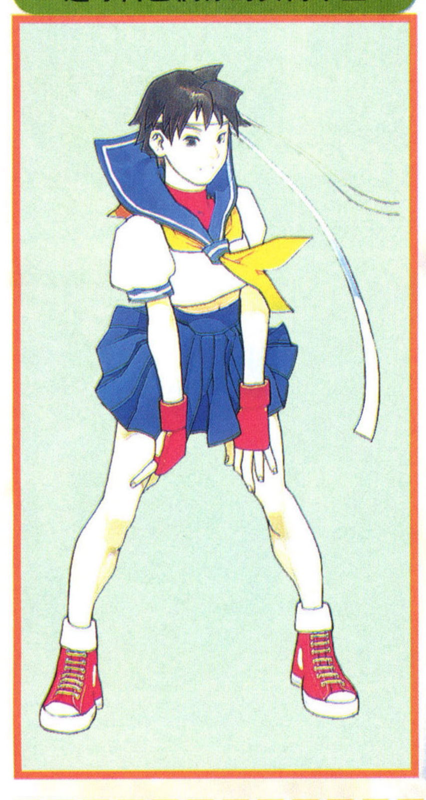
这是特工一族吗？



这是CAMMY的标准装束。

春日野樱

追寻自己偶像的女高中生



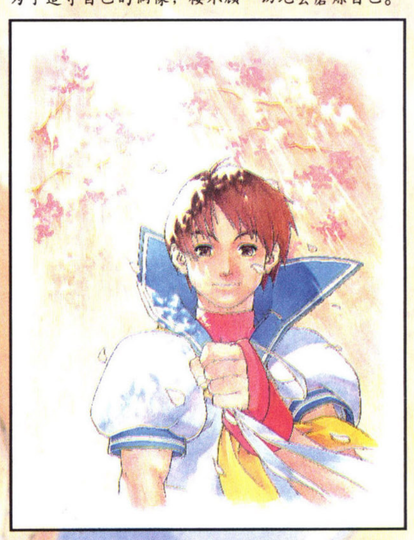


穿着漂亮和服的樱，却带了个豪鬼的面具，脸上还露出天真的微笑，你说她是不是一个可爱的傻姑娘。

直到“ZERO 2”中才出现的新角色，给人的第一印象就是朝气蓬勃，活力充沛的女高中生（因为穿着水手服，看起来又没有像初中生那么“幼稚”）。给人的第一个疑问就是：她和隆到底有什么关系啊，太像了吧！

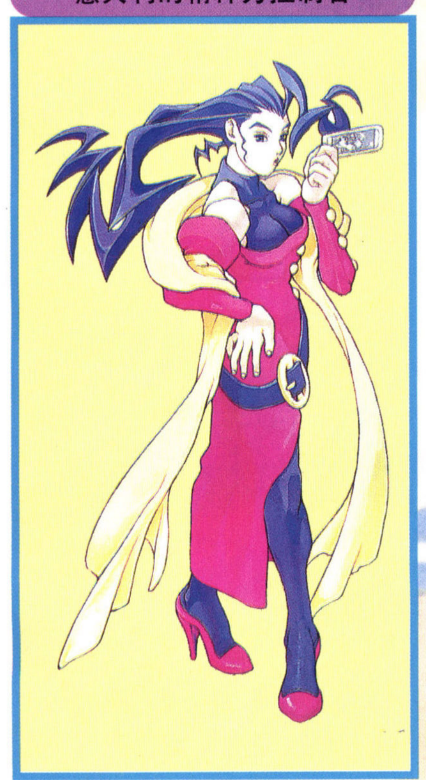
春日野樱是个单纯没大脑又天真无邪的女孩，还经常做一些傻乎乎的事情，比如胜利之后踢飞鞋子等。别看她这副德行，认真起来可也是架势十足哦！并且，是个很有毅力，很上进的人（单指某方面而言），看她为了和“那个人”见一面而做了多大的努力便可略知一二，是个埋头苦干型的人。短发是她的特征之一，另一个最大的特征就是那身水手服了吧？

为了追寻自己的偶像，樱不顾一切地去磨炼自己。



罗丝

意大利的精神力控制者



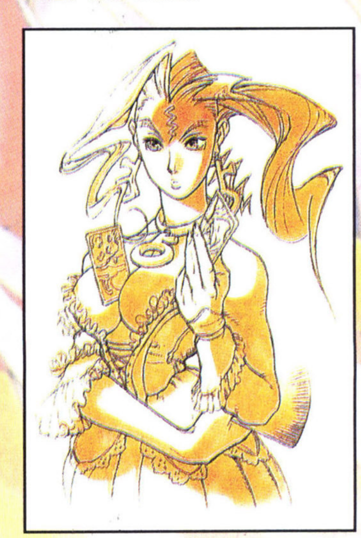


ROSE将VEGA当成自己最大的敌人，并为打倒他而奋斗。

“街霸”系列中第四位女性角色（可知女性角色的比例很低），是个精通巫术与占卜的女巫，具有很高的精神力量。

说真的，罗丝是设计相当成功的角色，因为她的造型相当特别，给人很深的印象，那个“寄生兽”般的头发已经完全成了她的MARK了，另外，服装方面其实也是很特殊的哦！不觉得她的围巾很漂亮吗？而且，居然还穿着高跟鞋，真是女人味十足的大姐型角色。

个性上，由于是占卜师的缘故，所以总给人家一种很神秘的感觉，她的身上好像披着一层揭不开的薄纱一般，年龄方面也是一点线索也没有，只知道她是意大利人而已。



ROSE是一名很有名的占卜师。

丽丽

可爱的清朝跳僵尸



恶魔战士中独特的一名角色，来自中国，已有260多岁的"高龄，因为她是经过轮回的。丽丽很小的时候，村子坟场中的死者突然复活，并袭击村民，丽丽的母亲以自己的生命阻止了他们，而她自却被封印在黑暗之中……

长大后，丽丽学会了"异形转身之术"，令自己变为一个僵尸，并与恶魔们战斗，因为她要救回自己的母亲，最后，丽丽寡不敌众，力竭而死。经过轮回，她们成了一对可爱的孪生姐妹，生活在国外。在她们16岁那年，她们同时梦见了一个女子，那个女子赐与了她们不可思议的強大力量，而那个女子，相信就是她们前生的母亲！



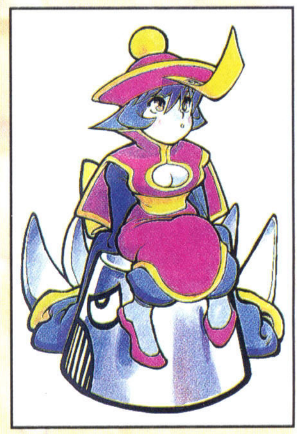
丽丽是个杂耍高手，连豪鬼都能扔着玩儿。



一心想救回母亲的丽丽，与自己变成的僵尸一起战斗。

受那名女子的引导，她们再次使出"异形转身术"，并以中国古老的"地灵刀"和"天雷破"向恶魔们宣战，因为救世主 JEDAH 或许能使自己的母亲复活……

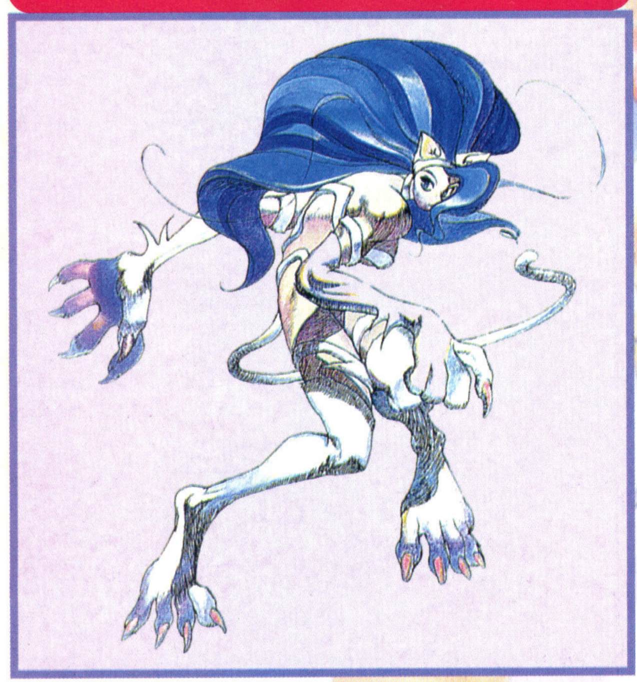




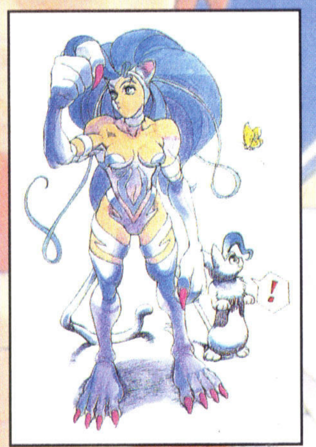
丽丽的武器们平时都不晓得藏在哪里。

菲莉茜亚

活泼可爱的猫女郎



这位特别喜欢扑蝴蝶而扑不到又非常沮丧的猫女，是恶魔战士系列中最活泼的一位角色，她来自美国，小时候就被教会的修女所收养，随着岁月的流逝，在她身上愈发显现出 Cat Woman 种族的特征，终于有一天，她决定要到外面的世界走走，她希望能成为大明星……对于唱歌跳舞，她很自信。



体重48公斤的FELICIA，变成猫之后就只有4.1公斤了。

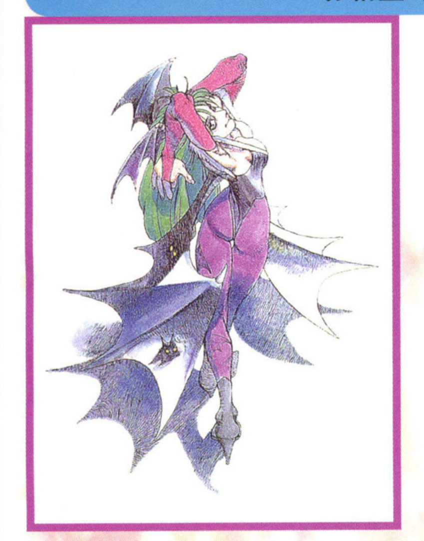
在那一次，她打败了所有的恶魔，证明了自己就是最強者，她开始受到大家的欢迎，并踏上星途，处女作《这世界是我的》还将作全球巡回演出，但作为大明星，FELICIA失去了自由。这时，救世主 JEDAH 突然出现，并制造了"魔次元"空间，一股神奇的力量在召唤着 FELICIA，她终于回复了猫女的本性，不再作明星，重过以往快乐的日子，然而她那一头漂亮的长发却依然留着……



FELICIA 充满了对自己未来生活的幻想。

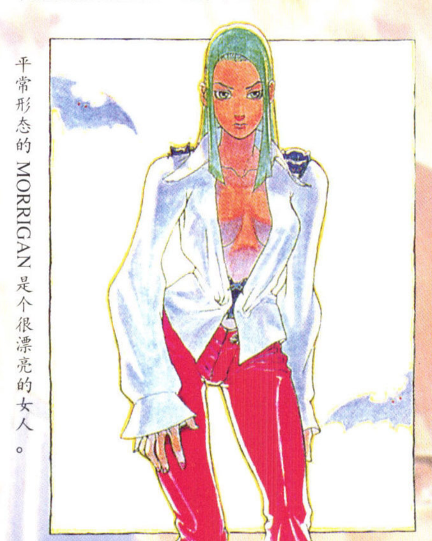
莫莉卡

苏格兰的暗夜女皇



曾几次偷偷地要往人类界去，充满了好奇心的苏格兰夜之女皇，叫作MORRIGAN AENSLAND，她是位拥有幻影和分身术的夜魔，性格不喜约束，她放弃了暗黑界之霸者的名衔，正随心所欲地生活着……然而她的这种生活却被“救世主”JEDAH的出现给破坏了，以至于她无法再和那位罗马尼亚吸血男爵DIMITRI继续为争夺魔界王座而战斗下去。

因为她好奇。JEDAH的“魔次元”真能拯救暗黑界吗？为什么与JEDAH同化便能被拯救？他真的是救世主吗？是与否也不重要，对于MORRIGAN来说，兴趣才最重要，她觉得这个新的舞台将很刺激，很有趣，于是，她便向着“魔次元”空间的入口走去……



平常形态的MORRIGAN是个很漂亮的女人。



虽然嘴角露出了尖尖的牙齿，但她那忧郁的眼神却让人觉不出任何杀气。

三个女角色中，MORRIGAN还显得善良一些。

吉尔

化解生化危机的女警官



在布满丧尸的房子中探案，这位女警官胆子还真不小哩。

全名是吉尔·瓦伦坦（Jill Vareutain），能够进入特殊警察机关的S.T.A.R.S.，想必是有相当优秀的才能；吉尔拥有冷静的头脑，快速而正确的反应能力，及处变不惊的临场处理态度，的确是一名不可多得的优秀警官。

当初进入S.T.A.R.S.，是因为她有着其它队员们所没有的专业爆弹处理知识，在处理许多爆炸物案件时，靠着她的一双巧手和超出常人的知识，总是可以逢凶化吉。今年是22岁，还算是相当年轻的警员（虽说还有个18岁的蕾贝卡在），其能力之強由此可知。

兴趣是弹钢琴，其实本人是相当和善的人，但公私非常分明。



爱丽丝

在世界各地旅行的舞女



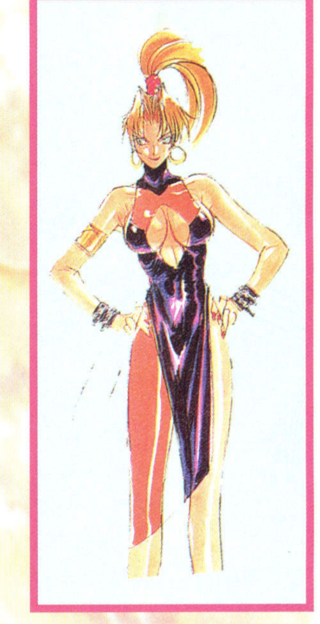
斗神传中最受欢迎的角色非她莫属，真的是太可爱了，而且如真的是“全面性”的可爱，从长相、装扮、声音到动作，可爱之外还是非常优雅的，大概因为她是舞者的关系吧！招式的动作相当华丽。

爱丽丝的外表看来活泼开朗，有一点点傻乎乎的感觉，基本上的性格的确是如此，不过，爱丽丝有着谜一般的身世，这是她苦恼的来源，在第一次大斗神大武会之后，终于知道父亲是谁的爱丽丝仍然选择了做个旅行的舞者，这件事，是她唯一的一个心结所在。

其它方面，就像她的年龄所在的17岁一般，正值青春年华的女孩，有一点娇纵，但事实上是个温柔，善解人意孩子，或许是因为长期旅行各地的原因吧！

索菲亚

身材高挑的女强人



她是一个过去完全是一张白纸的可悲人物，斗神传1代时，她是以私家侦探的身份，为调查大会的黑幕而参赛的，但没想到却得知了自己真正的过去，原来自己曾是秘密结社所利用过的暗杀者……在失去利用价值后遭到了弃置，并且，被人当作玩偶似地控制了记忆。

索菲亚就是这么一个可悲的人，但是，她并不甘于属于在这命运之下，为了要找回属于她的真正的记忆，她再次的秘密结社挑战。索菲亚是个倔強的人，大概是从她有“目前”的记忆以来，一直都是孤独一人的缘故，这也养成了索菲亚不服输、倔強、不屈不挠的性格。

另一方面，虽然外型看起来蛮象SM女王的，实际上仍是很照顾人的大姐姐。

特雷西

性格急躁的问题女郎



警察，看起来像是特搜探员，为什么呢？因为眼神很精悍，外表又有点冷冷的感觉。除此之外，手上那对别棍也是原因之一，看起来有点凶暴……

特雷西隶属于纽约市警局，她有一个外号，“纽约市警局的问题少女”，之所以被别人这么称呼，原因不外乎于她办案所采取的手段过于直接，造成许多麻烦——虽说这些麻烦对她来说根本不是问题，她轻轻松松便可解决。

性格方面，很单纯的火爆个性，标准的急性子，做起事来莽莽撞撞的便是她的特色。不过呢，她却没有逃避责任的习惯，“自己惹的麻烦自己收拾”一直是她的原则，不过因为收拾的方法太直接而遭别人白眼的例子也不少。

妮娜

个性冷峻的女杀手



妮娜是个连同行都会感到敬畏的杀手，人正如其代号一般，执行任务时是彻头彻尾的冷酷无情，完全不留情份，简直可以说是冷血动物；不过就因为如此，所以她是一个很优秀的暗杀者。平时的妮娜是完全不苟言笑的，完全不把自己的感情表现在脸上，可以说是相当专业的人；妮娜有一位小她两岁的妹妹叫安娜，不知是从小就如此或是……虽说父亲在临终前叫她俩到床前要他们“和睦相处”，不过，两人真正的战争已经要展开了……

铁拳2的每位角色都有一句属于自己的Code Name（代号），妮娜的Code Name为“SILENT ASSASS IN”，“寂静之暗杀者”就是她的代号。



米歇尔

具有中国血统的印第安人

Code Name为“放浪的女拳士”，就如字面上所见，米歇尔是个豪放不拘，没有都市人的那种尖酸牢笼心态的人。

轮廓很深，有一点东方人的味道，姓“张”，是中国系的印第安人，居住在美国中西部的大平原地带，以猎取白水牛维生——这可是合法的职业哦（虽说如此，但要和风间准不吵架……似乎是有点难）！

米歇尔的父亲握有一项印地安财宝的秘密，就因为如此，而招来横祸——被三岛家暗杀。虽说在第一届格斗大会结束后，米歇尔已经替父亲报了仇，但没想到继承了三岛家的三岛一八却为了那份财宝而将米歇尔的母亲绑架，米歇尔的战争，现在才开始……

莉莎

与动物为伴的异族少女



莉莎一族的人因为持有着和动物们交谈，并且可以控制他们行动的能力，所以一直被人们当成是异类看待，为了逃避他人锐利的异样眼光，举族迁入人烟稀少的深山中，过着自给自足的隐居生活。

因为以上的种种原因，莉莎非常地不信任他人，对别人总是抱持着极高的戒心……不擅与别人相处，总是被孤独包围着。但是，这并不是她刻意如此，而是生长在那样的环境下所造成的，本性是相当温和的女孩子，并且，绝对比任何人要来的善良……若没有一颗纯洁的心，是无法和动物们成为好朋友的。

人正如外表所看到的是位文静的女孩子，和艾尔克相遇之后，才变得开朗起来。



风间准

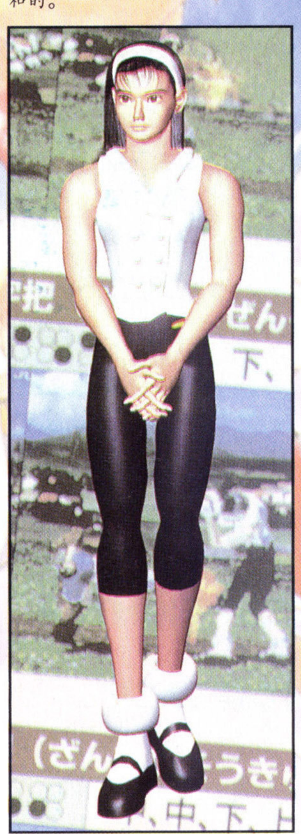
保护动物的白色天使

“铁拳2”新角色中唯一的女性，Code Name是“Ectogy Fighter”，22岁，现职于世界野生动物保护团体“W.W.W.C.”，为密输动物搜查官。参加大会的目的是为了调查三岛一八那份神秘的力量，也顺便调查三岛企业暗中做的野生动物猎杀的勾当。

黑发、黑裤、黑鞋、白衣、白袜、白发带，都衬托着这位身材修长高挑，眼中流露无限爱心的东方女性。修习的是合气柔术为主的风间流古武术，风间准的动作算是相当优美的。别看她总是正经八百的，其实是个灵感少女……这也是为什么她要去接近三岛一八的缘故，因为感受到一八那不可思议的神秘力量。

PLAY STATION 篇

看上去，准的性格是相当平静温和的。





2P的装束也是以白色为主。

萨妮亚

有极强自立能力的美女



子麦色的肌肤，锐利的眼神、深轮廓……有着美丽野兽般野性美的少女……这就是萨妮亚。

外在表现出令人难以接近的感觉，事实上，她是梅尔玛那王族的末裔。在她很小的时候，不知道是什么人将她双亲杀害，并且夺走了她的母国。就是因为有着这痛苦的回忆，所以让萨妮亚养成了凡事靠自己的个性，而且也变得不是很相信他人，所以才会摆出难以亲近的姿态；事实上，相处久了便可以渐渐地发现到其实萨妮亚是个很懂得体恤别人的人，只是她比较不擅长和别人相处而已，在队伍中常常担任着照顾旁人的角色。

萨妮亚只是不擅长表达自己的感情而已，在她冷锐的外表下有着的，其实是一颗关怀他人的心。

珊蒂

与弟弟相依为命的好姐姐



“孤光少年2”(妖精战士2) 登场女性角色中最年长的一位，23岁，十足是个大人了。正如外表所可以看到的，她是个很美的女人，不过，她却有着一双深沉悲哀的眼神……

过去的经历非常悲惨，小时候，连同弟弟两人遭到父母的遗弃，从那之后，两人生活全靠珊蒂一人支撑，身边所剩的唯一的亲人是弟弟。珊蒂对其弟的疼爱超乎常人，生活很苦，但她绝对不退缩……坚強的女人。但不知是不是命运的捉弄，她失去了在她生命中最重要的人，而她却是完全不知情。

把艾尔克、莉莎等人当成是亲弟妹在看待，由于小时的境遇再加上她又是司祭，很自然而然会贴心地照顾别人，对艾尔克他们来说，珊蒂就有如温柔的大姐姐一般的人。

精选篇

露娜

运筹帷幄的女战略家



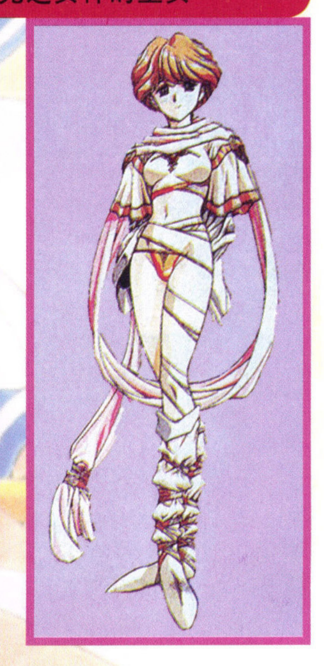
地方贵族多兰特男爵的女儿，身为天才军师之女，从小耳濡目染再加上父亲的指导，露娜有着相当丰富的战略知识及一身好剑法，并且是个注意礼仪的人，俨然已有了一流军师的架势。

平时是不多说话的人，身为军师，露娜的观察力自是一流，若没有考虑周详，绝不提出任何关于作战的建言，总是任务第一的人。事实上，她隐藏着自己对主角的好感而在一旁担任副官一职，每每在队伍面临危机以最快的速度想出解决之道，是相当值得信赖的人。

个性是沉稳冷静、临危不乱的类型，看得出来受过很好的教育，说起话来非常有礼貌，外表看来严肃，其实是很好相处的人。

苏菲亚

守护光之女神的圣女



这位是守护着光之女神——露西莉丝的光之门的女巫、大贤者法贝尔的独生女。

在光之女神底下奉仕的女巫，就圣职者而言，是相当有素质及能力的，很优秀的圣职者，不过运气并不是很好就是了。被边境土著民族抓去当成活祭品，或许是因为心地太善良的关系，所以很容易成为敌人们瞄准的对象。

身为圣职者，拥有广博的爱心自是不在话下，讨厌战争和无谓的杀生，但对于危害人类生活的魔族却是相当的仇视。对抗魔族时，才会表现出她強悍的一面来，否则在基本上来说是蛮软弱的个性，就算是有什么想法或意见也并不常表达出来的人，依赖性蛮高的。

精选篇

迪雅莉丝

极富青春朝气的小公主



一眼看下去便是给人活泼好动，个性开朗的印象，虽身为贵族的女儿，但因为其父的教育开放作风，所以并没有什么贵族大小姐的气息。

正如外表告诉别人的一样，是非常开朗的性格，顽皮、爱开玩笑是她的特色；在遭遇那样的不幸之后，还能忍住悲痛与主角一同行动，着实不容易，对一个只有11岁的小女孩而言，她的坚强个性很值得敬佩。

正如上面所提，开朗活泼之下，其实也是很坚强的女孩。另一方面看来，有着小孩子特有的纯真，并且有点顽固——喜欢就是喜欢，讨厌就讨厌到底，单细胞个性。不过，也就因为如此，才显得她特别可爱。

阿重霞

七百多岁的外星美女



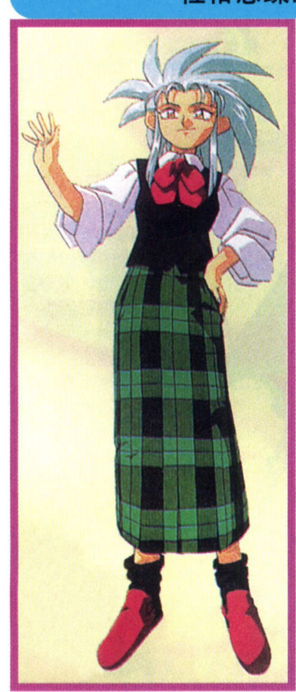
树雷王家的大公主，和同父异母的哥哥遥照有婚约，但到后来还是喜欢天地，着实“花痴”的女人。

外表看来是20岁，由于树雷人都很长寿，所以实际上是720岁，因为某种因缘际会而留在地球，作客天地家，但其实是赖着不走吧……能力上，因为是正统的王族，所以法力高强自然不在话下。阿重霞所擅长的是结界类的法术，拿来用作攻击也很有威力。

因为是大公主，所以说话很有礼貌，但是却有点做作的感觉，本性的话，似乎是SM女王？虽然没有正式证实且本人也矢口否认，不过十之八九……另外，嘴上功夫了得也是很有名的，有点顽固。

魎呼

性格急躁的天生女主角



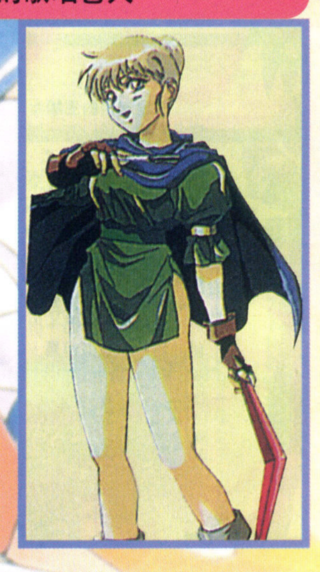
天地无用的王牌女主角，大概有挂出“天地无用”这个名字的卡通没有一部她不是女主角的（唯一的一部，剧场版她只是配角）。

造型令人印象很深刻，特别是那头像“剑山”一样的头发，本来是恶名昭彰的女海盗，但因为对天地一见钟情结果就赖着不走了，和阿重霞一样。所以，她俩也一天到晚为了争夺天地在斗嘴。看她缠着天地，有点死缠烂打的感觉，但这其实不是她真正的本意，她真心喜欢天地，可是却不知道该怎样表达，所以显得有点别别扭扭的。

其他个性方面，很不负责任，单细胞，任性等等都是她的特色，看似粗暴，实际上是很纤细的女孩子。

爱佳

充满正义感的歌唱艺人



亚鲁巴战记外传的女主角，16岁，全名是爱佳·欧基里丝，职业是歌姬。

她的双亲都是神官，为了解救助被病痛缠身的人们而奔走于各地，完全是出自内心地想帮助他人，并不收取任何回报，但却因为过于操劳而相继去世；爱佳不但不恨双亲不关心她，反而为无法继承双亲的遗志而觉得自己很没出息，本性是非常善良的好女孩。

个性上有一个大缺点，就是有点好管闲事，不过这也是她相当关心别人的写照；温柔体贴方面则是遗传有双亲的血统，另外，正义感十足也是一大特色，大概可以明白她为什么会“爱管闲事”了，所谓路见不平拔刀相助吧！





朱塞特

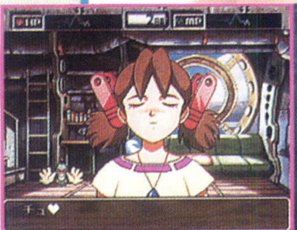
等你培育的机器少女

“完美的J计划2”的主角，和1代的主角一样是个人造人，但，朱塞特可是完完全全的女孩哦！

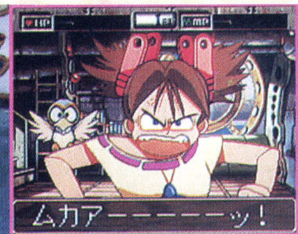
因为是人造人的关系，所以这个世界对她来说，任何事物都是非常新奇有趣的，不管看到什么都会想去碰碰看，好奇心十足旺盛的活力少女。另一方面，个性冒冒失失的也是一大特色，毕竟可算是刚“出生”没多久的“人”，这个人类所居住的世界对她来说，实在是五光十色，灿烂缤纷，犹如金银岛般的存在。

个性非常单纯，而且又坦率，没有心机，感情丰富，起伏很大，并会直接表现在外表上，伤心会大哭，快乐会大笑，发现新奇宝贝时会大叫……等等的，非常可爱。

别看她只是一个机器人，但和其他女孩一样，情感是很丰富的。







露娜

象月亮一样美丽的女孩



“LUNAR~银色之星”的女主角，说正格的，MD-CD版的存在感非常薄弱，简直可以用“薄幸少女”来形容她，出场机会实在太少了！不过幸好SS版有作修正，不然真的要成为RPG史上最悲哀的女主角了。

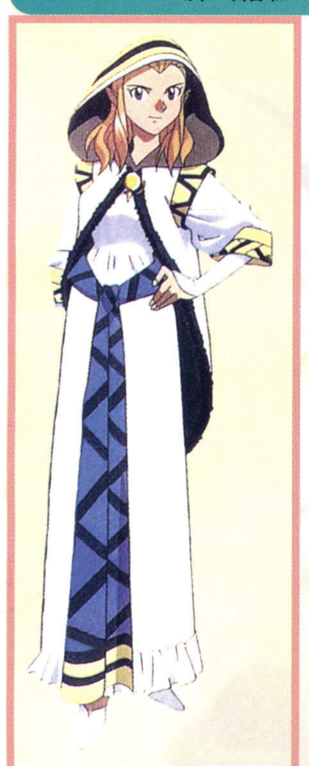
露娜是个孤儿，不过我想应该有不少玩家都知道她的真实身份了吧！虽身为光之女神的继承人，但本人可是完全不知道的，就在这样的状况下和阿雷斯一家人生活了十五年。理论上，她和阿雷斯是同年纪，但在实际的精神层面上，露娜都一直担任着照顾阿雷斯的姊姊一般的角色，也就是说，露娜比阿雷斯早熟一些。但实际上，露娜却也有着比阿雷斯更像孩子的一面，对事物感到恐惶、害怕……还有想家……露娜是很恋家的人哦！



露娜的服饰综合蒙古与东欧的特点。

洁西卡

脾气糟糕的精灵族少女

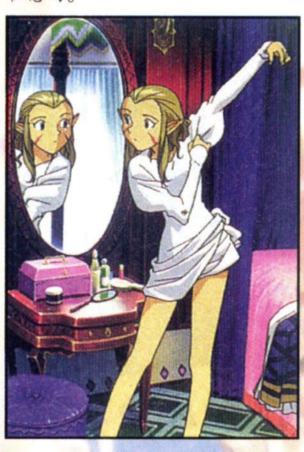


“恶名昭彰”这名话蛮适合用来形容她的，所有有关于她的传闻没有一句是好听的……什么泼辣、粗暴、不讲理、任性……等全都来！不过，可别太早对她妄下定论，她也有温柔乖巧的一面——在她老爸面前的时候，就会发现原本的野山猫变成听话的小花猫喽！

没错！洁西卡就是这样的一个女孩子，有点活力过分旺盛的感觉，不过这也是她的特色，实际上是个善良的好孩子，正义感十足又热心助人，单纯且无心机，或许是因为身上流着兽人族的血的关系吧！做起事来完全是一直线型的，不会拐弯抹角，当然，说话时的态度也是一样的，完全的得理不让人的类型。

不过，率真就是她最吸引人之处。

对于自己的打扮，任何女孩都是很在意的。



碧奇公主

史上最倒楣的公主

“游戏史上最倒楣的女人”非她莫属，算算看马里奥系列出了几代……每一代的目的都是一样的——救出碧奇公主，所以只要马里奥出一代她就要被绑票一次，真是可怜啊……而且更悲惨的是，真正玩游戏玩到破关而见到她芳容的机会又是少之又少，简直就是存在感一级薄弱的“女主角”。



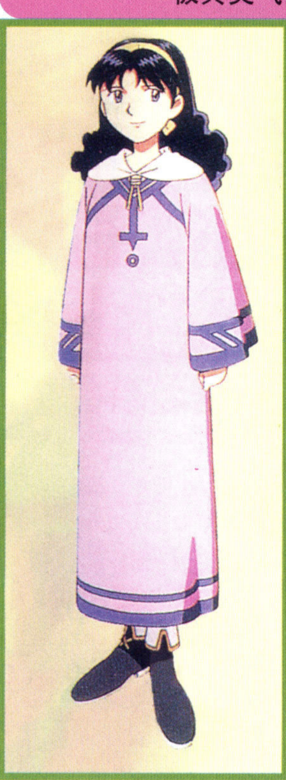
其实，说真的啦，当初要写碧奇公主时，蛮伤脑筋的说，感觉上，似乎是个充满了谜团的女子，印象中，好象是某魔法王国的公主吧！因为某个原因被库巴魔王抓去，结果被另一个世界来的两位水管工人给救了……真混的介绍。

不过话说回来，碧奇公主可也让人印象蛮深刻的，毕竟是马里奥系列的“女当家”嘛，是吧？

绑票 FOREVER!

米亚

极具灵气的少女魔法师





平时文文静静的米亚，也有象小妞一样懒洋洋的时候。

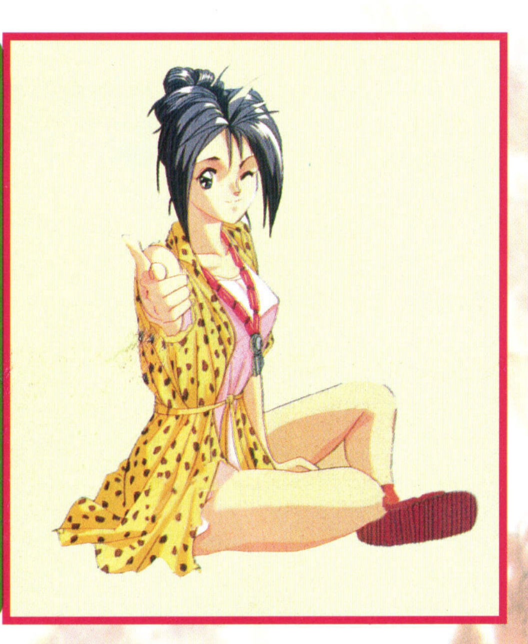
相当乖巧的女孩子——从外表一看便可猜出来，真的是非常的乖巧。除此之外，温柔、害羞、典型的少女个性，很怕生的女孩。

我想，大概是洁西卡太“悍”了，结果米亚担任的工作老是替洁西卡收拾残局——和阿雷斯一起。由此正好可以看出米亚善于照顾别人的个性。平时比较没有什么发言，文文静静的，看上去有点弱不禁风的感觉，和洁西卡正好相反；但，若真的认为她是个弱女子的话，那你可要倒大楣了，外表看来虽柔弱，但却是个很有天份的魔法师哟！毕竟是四英雄之一的女儿，血统之优秀自然不在话下，而米亚本身又有不小的魔法天份，用起魔法来自然是得心应手，学智能力也非常强。



片桐彩子

个性随和的小黄莺



“心跳中拥有第一流的歌唱实力的是谁？”看到这个问题，相信大家心中所浮现的是相同的四个字——片桐彩子。

总是英语挂在嘴边的她，可说是相当特别的角色，加上那非常特殊的发型（到现在我还搞不清楚那到底是怎么办到的），想要忘记似乎不是件容易的事，脸蛋和身材又是无可挑剔，简直就是最佳女友第一人选！

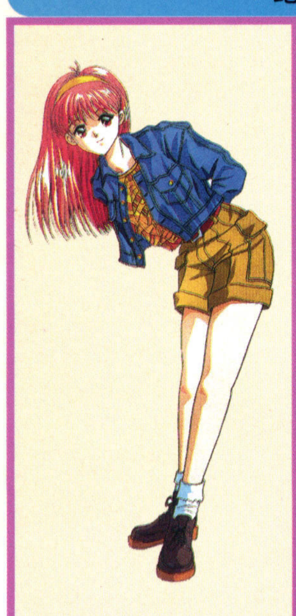
个性啊，从外表上完全看不出端睨的大糊涂虫一个，做起事来草草率率又有点不负责任……，实在是……完全看不出来吧？但她很令人意外的，并不是那种会随便和别人混熟的人，可说是粗线条中又带有的纤细。

害怕的东西绝对值得一提，片桐彩子最怕的东西沒有別的——水！

片桐在艺术氛围的熏陶下成为歌唱能手。

藤崎诗织

绝对满分的梦中情人



提到“心跳”时第一个会想到的人就是藤崎了，身为女主角的她，充满着无限的魅力，受欢迎度始终保持着相当的水平。

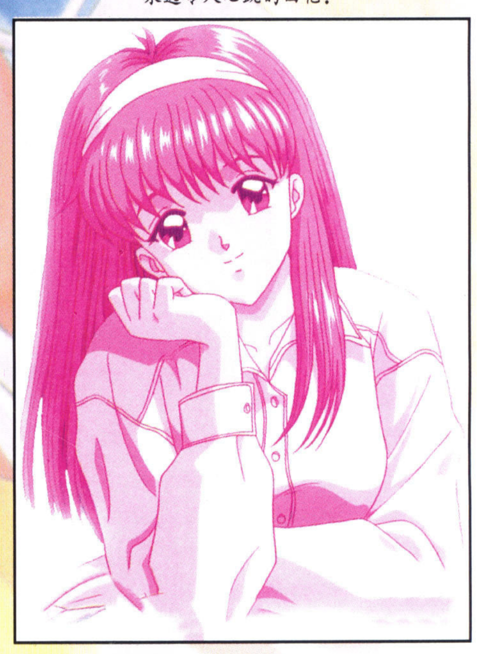
在藤崎的介绍词中，永远令人难忘的四句话：“容姿瑞丽、成绩优秀、运动万能加上个性溫柔体贴”，啊啊，真是令人一眼看上就会被迷住的女孩。另外，由金月真美小姐的配音，那娇柔细致的声音，就算是听上千百遍也不会腻。

身高158cm，在国人眼中似乎是有一点矮了吧……或许，不过，没人会在乎这个的。“心跳”中告白条件最难达成的是藤崎，最令人憧憬的也是藤崎，玩家心目中永远的天使更是藤崎，永远的最佳女主角——藤崎诗织。正因为有了她，才产生了那句众人皆知的话—玩的就是心跳。



在传说之树下与梦中情人相会。

永远令人心跳的回忆！



虹野沙希

象柠檬一样清爽的女孩



说“心跳”里形象最好的女孩是虹野沙希真是一点也不过份，快活明朗的个性，灿烂的笑容，不辞辛苦地加油声总是围绕在她身上。

虹野的造型在“心跳”中算是较特别的，因为她是短头发，注意到了吗，除了她和清川外，其它人都是长发哦(啊？纽绪？看仔细，她头发可是过肩的长度哦！)，所以虹野给人的印象就是很清爽的感觉，虹野的个性呢，她是个很努力的人，她总是无时无刻地在替别人加油打气，另外，很单纯又温柔的女孩子，由手艺很好及帮助迷路小孩的事件这两点来看，她或许是“心跳”中最具有贤妻良母气质的人哦！以她的外型，是绝对看不出这点的，这可说是相当有趣的地方哦！



象彩虹一样绚丽多姿虹野沙希。



有沙希在旁边助阵，奥运纪录也会打破吧！



感冒了，沙希象小猫一样老老实实的休息一下了。



阳刚之气爆发

——记对战游戏中典型的男性角色

隆

引发对战狂潮的「罪魁祸手」

其疾如风，
不仅仅是将头上的发带掀起；
狂飚一般，
吞没了固有的一切，
对战游戏随之而起。

其徐如林，
只有衣襟在风中扑扑抖响；
面对仇敌，
心中怎能平静，
新仇旧恨必须做出了断。

侵掠如火，
热烈的感觉无法抵挡；
抓准了玩者的脉搏，
象是那种原始之火，
灼烧着斗士们的身体。

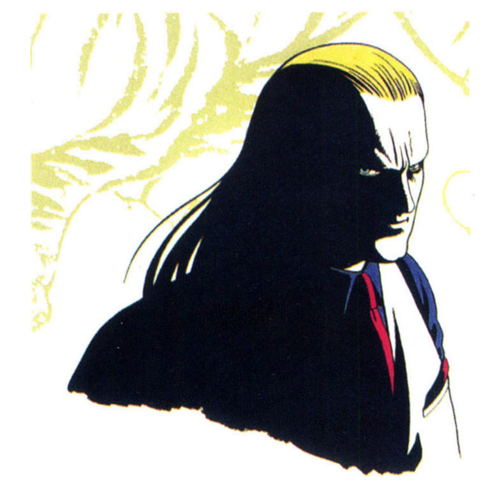
不动如山，
眼中映出对手的一切举动；
爱与正义是比绝技更强大的力量，
充满杀意的波动，
将霸王们送进万劫不复的深渊。

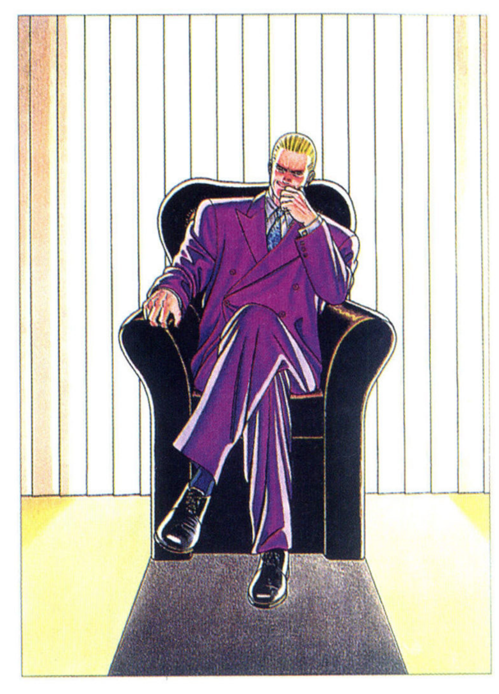

風林火山

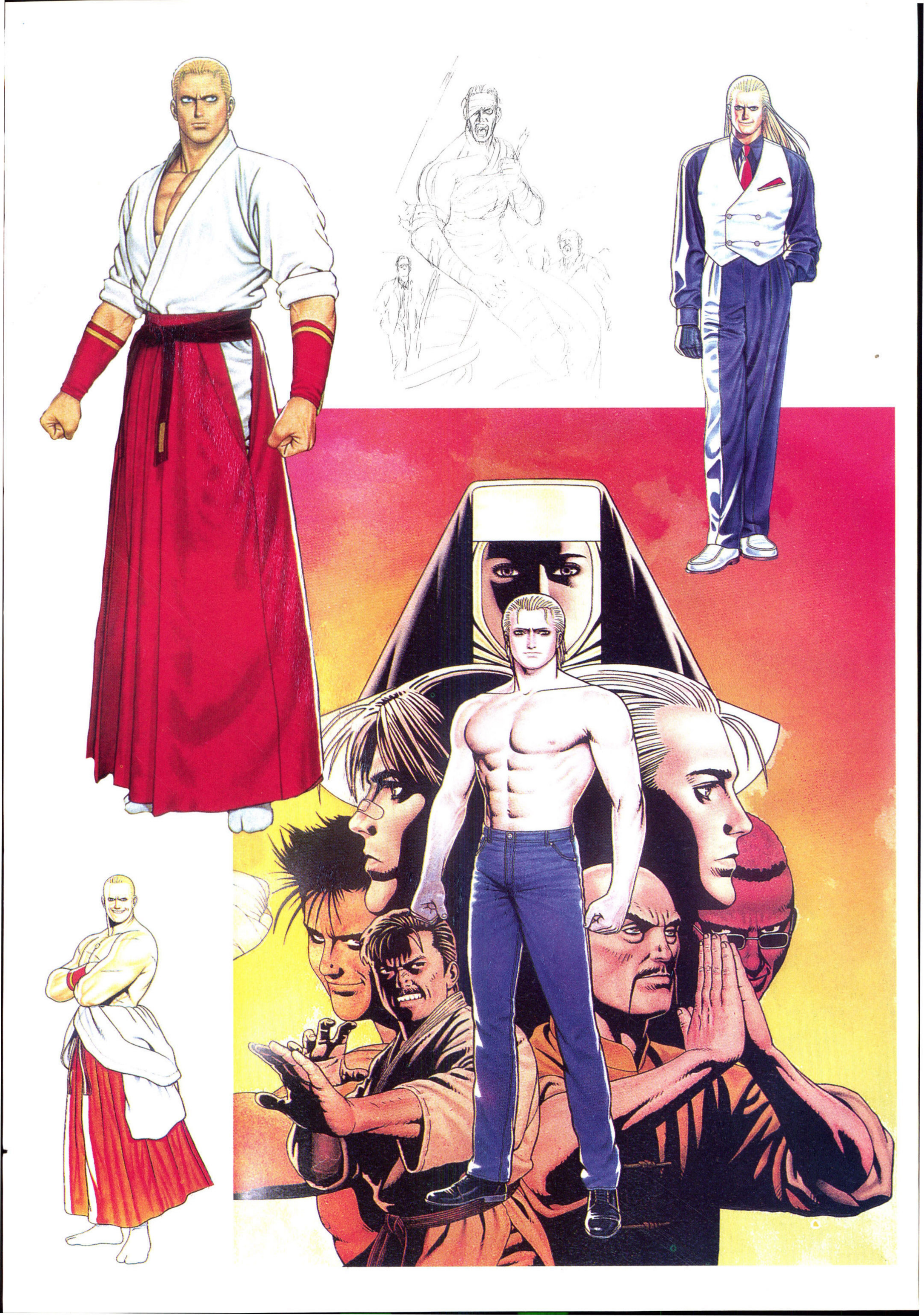
吉斯

对死毫无畏惧的超级BOSS

POWER，POWER，
什么是力量，
有多少人知道如何得到？
強壮的体格、智慧、绝技、天赋，
还是友谊、正义、或是爱心；
无限的权力、阴谋、野心、高傲，
还是仇恨、邪恶、甚至毁灭；
真正的力量是什么？
就是矛盾吗？
战死，
难道不是男子汉的光荣，
也许只有这样，
才能够彻悟吧！







把剑和酒当作生命的刚毅男人

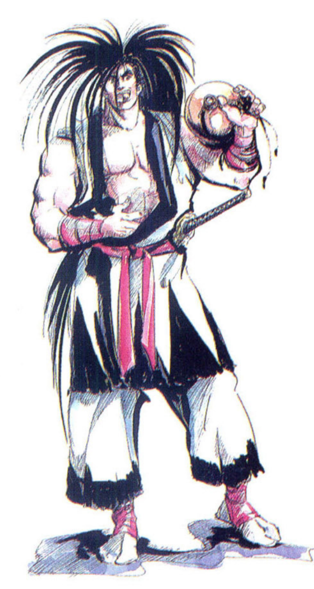
霸王丸



手中的河豚毒呀，
我要你陪伴我的修行之路。
因为我知道，
我们都恼恨鬼物的横行，
只有斩杀！

壶中的烈酒哟，
你就不能把我变得平和一些。
难道你了解，
男子汉的暴怒需要你来助兴，
必须豪饮！





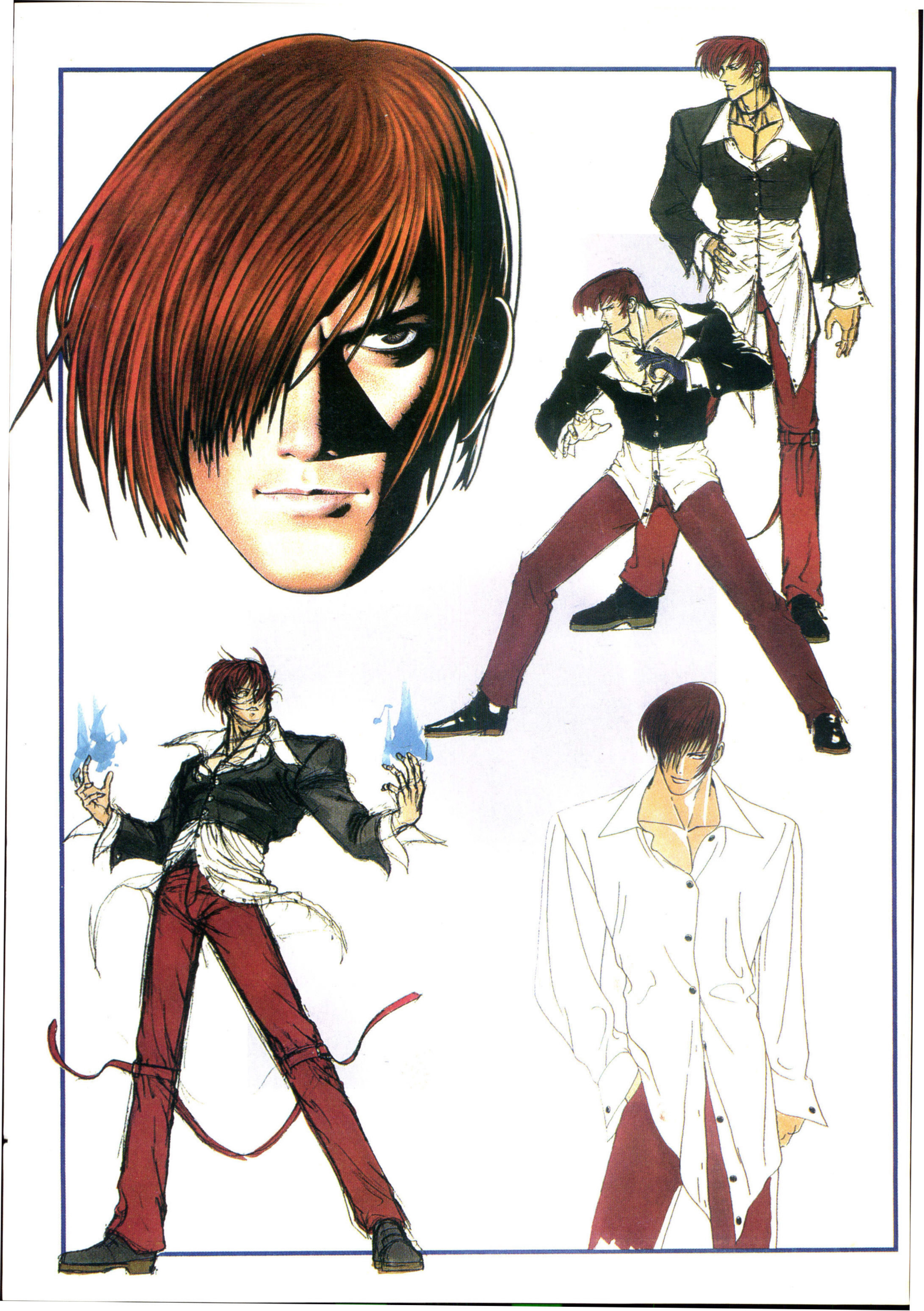





豪情男儿




孤独的复仇主义者
八神庵
复仇，
象是血管中流淌着的本能，
成为我生命中唯一的事业。
先祖与神定下的血盟，
子孙怎能违背。
可为什么我们总站在复仇一侧，
尤其令我仇恨。
孤独，
与不被理解的痛苦一样，
是先知们必经的磨难啊！
被人嗤笑才是动力，
只要获得无限的力量。
虽这更使它成倍增长，
我只对此狂笑。



玩具总动员之

制霸群雄

自从“玩具总动员”在杂志中登场后，获得了很不错的口碑，这次献给大家的就是一部集多种游戏周边产品于此、精彩纷呈的专辑，希望你能从中看到你的宠爱，感到它们的挚爱！



玩具总动员特别篇之

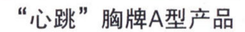
心跳纪念品

还记得杂志今年第七期所介绍的以介绍SS知名冒险SLG作品《樱大战》的周边产品总动员吗？这次如法炮制，旨在介绍KONAMI人气绝顶的SLG作品《心跳纪念品》的对应产品……



心情慢慢飞扬地陶醉在ときめきメモリアル™这精美的纪念品中 产品集合





"心跳"胸牌A型产品











"心跳"胸牌A型产品







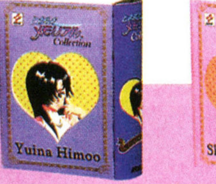






96年9月发行

"心跳"人物薄绸BOX A型产品





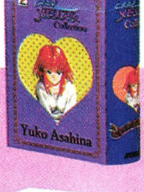






"心跳"人物薄绸BOX B型产品











96年9月发行

"心跳"迷你口杯A型产品



"心跳"迷你口杯B型产品



96年9月发行

"心跳"相框A型产品






"心跳"相框B型产品





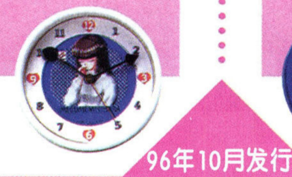



96年10月发行

"心跳"钟表A型产品





"心跳"钟表B型产品



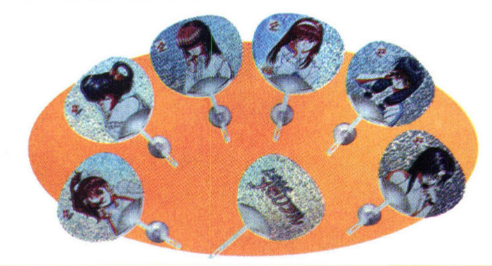




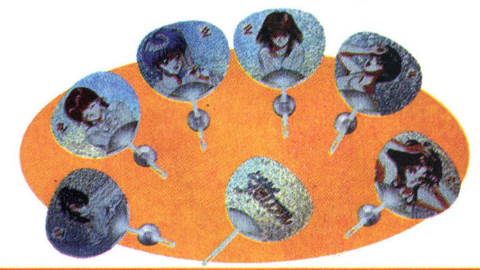

96年10月发行

心跳、心跳、让你心跳不止！！！

"心跳"迷你团扇A型产品



"心跳"迷你团扇B型产品



"心跳"T恤A型产品



"心跳"T恤B型产品



"心跳"扑克牌A型产品



"心跳"扑克牌B型产品



"心跳"钥匙挂圈A型产品



"心跳"钥匙挂圈B型产品



"心跳"太阳能计算器产品



97年初发行

鼠标&鼠标垫

你万万不能错过的啊！又有计算机的话，这是相信你如果是心跳迷，



"诗织"主题

"虹野"主题

97年初发行



软盘

有"心跳"中12位人物作封套的彩色软盘，可能会比其他品牌的软盘好卖吗？

CD盒

用这2个CD盒可以装12张那么多的CD唱片或游戏CD哦。

97年3月28日发行





大人气产品

毛巾



运动后用它来擦拭汗水的感觉一定很不错吧。



























97年初发行



不干胶贴纸

























97年初发行







在喜欢的物品上贴上它们一定会很醒目的。

透明艺术画

背景是透明的，画风很唯美的美丽画卷！



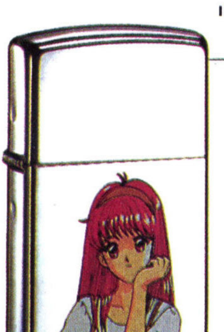


97年初发行

真正会令你“心跳”的纪念品！！

看吧！令你不仅仅会“心跳”，一定会令你“行动”的产品出击了，准备好了吗？

"ZIPPO"打火机



97年3月发行





作成著名的"ZIPPO"型打火机的“心跳”版本，让男孩子也为之“心跳”吧！

97年3月发行



可以自己上色的"ZIPPO"，左边这个就是被称为“藤崎诗织特别版”的打火机。

枕头

97年2月28日发行











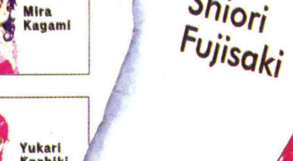


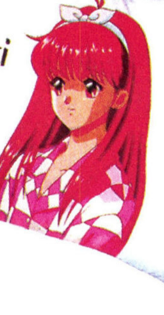


















枕着心爱的人物入眠是种什么滋味，还会附送“数羊”的“安眠曲”CD哦。

睡衣





穿上有喜爱角色样子的睡衣进入梦乡，也许你会做个彩色的梦哦！

被单

哇，被单上的人物可几乎与真人一样大哦，100%纯棉制造的啊。















97年1月27日发行



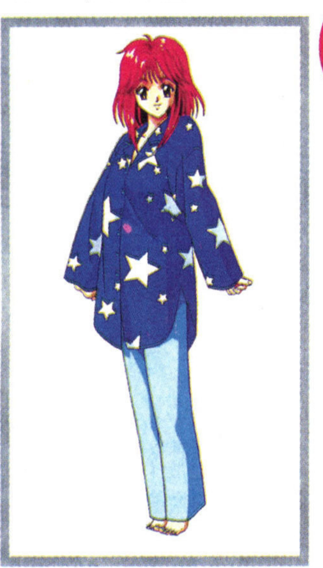






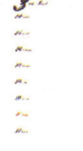






记事本









皮制的记事本很酷吧，好好利用啊，记个电话号码什么的很方便的。



玩具总动员之

光辉CD大赏篇

每当你在PLAY GAME时，相信总会时不常地被其中或激昂、或悠扬、或忧伤、或热血的音乐所感动。我总相信一点：音乐与书籍是人类永远的朋友（当然GAME就不用说了）。不论世界怎样发展，事物怎样推陈出新、音乐永远是让人无法割舍的。且不说这些，试想如果一个游戏中没有音乐来渲染它的气氛、烘托它的主题结局往往是不会让人看好的。《太空战士》系列雄浑的交响乐曲风，《生化危机》中令人毛骨悚然的声声鬼音，《侍魂》系列充满东瀛味道的令人沸腾的音符，迪斯尼作品（如《狮子王》、《阿拉丁》等）那仙乐飘飘般的悠扬旋律……这一切都充分证明音乐在游戏中功不可没的地位，可以夸张的游戏没有音乐就尤如一位失去力量的巨人，无法再“称霸江湖”……

看看下面这些在日本很畅销的游戏音乐CD，让他们为你谱出一曲光辉的篇章，来照耀属于你的那片美丽天空！

（抱歉声明：因资料来源均为日本，故在国内无法买到，SORRY！）

英国女特工嘉米出现在《街霸II外传～嘉米·斗之序曲》的CD封套上。

KONAMI的经典人气GAME《心跳纪念品》的VOCAL BEST COLLECTION。

曾在SFC上登场的AVG作品《众魔女之眠》的CD专辑。

人气漫画作品《魔法骑士》的音乐BOOK第2辑。

由富士电视著名的作曲家服部隆之（忍者后代？）制作的《三国志V》的CD。



A·RPG著名作品《伊苏V·失落的沙之都凯芬》的CD专辑。



SFC的著名RPG《浪漫传说3》的专题CD「风之故事」。

集合了《VR战士》和《VR战士2》两部作品的CD登场。





《格斗之蛇》的原创CD。



格斗电视漫画剧集《VR战士》的单曲CD辑



充满爆笑风格的《实况沙罗曼蛇》的爆笑「世界名曲」全集。



不死的吉斯大人在《RB饿狼传说》的CD中也不死吗？



喜欢足球的朋友一定会对《V GOAL'96》感兴趣的。



洋溢俏皮风情的小胡子MARIO的《超级马里奥RPG》之CD专辑。

来自电视卡通《篮球飞人》的，由著名歌手WANDS、大黑摩季等演唱的CD作品。




PS早期RPG《幻想水浒传》的共58曲的CD辑。



SS用RPG《真女神转生·恶魔召唤师》的诡异CD专辑。



SFC上很经典的RPG《鲁多拉的秘宝》的原创音乐集合。



KONAMI的街机版《心跳纪念品·对战版》的CD封套。



虽然封面很古老，但它可是SFC的《财宝猎人G》的CD哟。



脸熟吧，这就是《格斗之蛇》的百事人的广告CD哦！



PS的SPG作品《COOL BOARDERS》充满爽快感的原创CD。



《魂之利刃》的街机版原创音乐集。



PS版《卡通赛车2》的诙谐幽默的CD作品。



SEGA土星版著名游戏《NiGHTS》的动听乐曲尽收于此。



飞呀飞，我飞到了《超级马奥64》的CD中。



TECMO的街机格斗作品《斗姬传承》的全10人CD集。

由欧陆一流的演奏的由《94》、《95》精选出来的「格斗之王」CD集。



收录114首音乐的，SFC上人气S·RPG《圣战的系谱》CD。



《东京番外地》的混音版CD。



在PC机上风靡一时的RPG作品《英雄传说Ⅳ》2枚组音乐集。



收录了《勇者斗恶龙》I－Ⅳ音乐内容的CD大全集。

PS版RPG《汪达尔之心》的原创CD。



驰名已久的《樱大战，帝击歌谣全集》确实动听十分。



N64上著名的《J计划2》之40首名曲回顾CD。



PS上大受好评的RPG作品《女神异闻录~PERSONAL》音乐盘。



拥有大人气的漫画作品《新世界少年战史》的CD初回限定版。



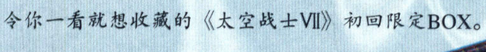
SQUARE进军3D格斗界第一作《TOBAL NO.1》的原创音乐集。



PS的3D美少女格斗作品《FIST》的音乐集比该游戏还早出一段时间哦。



SS作品《光明圣柜》的原创CD。



令你一看就想收藏的《太空战士VII》初回限定BOX。



这可是通常版哦。





《魔法骑士》的'97超级CD精选版本。



附带有天野喜孝绘制的画稿。



特别声明：这是集声光色于一体的《奥特曼30周年纪念版》LD作品。

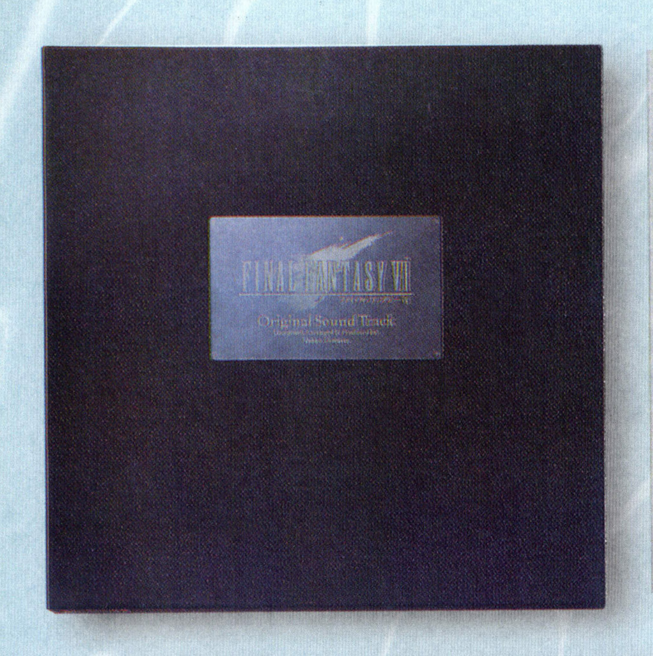


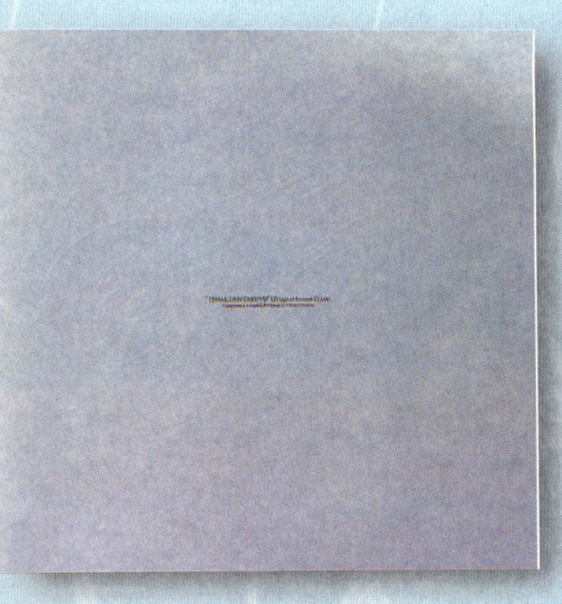


还附有美丽的全彩色原创图片。



独有的《太空战士VII》人物资料。









散发奢华味道的《FFVII》原创音乐集套装版本
让你充分感到“特典”是多么“光辉”……

卷后篇

虽然题目是《光辉CD大赏篇》，但不论从介绍的CD数量，还是CD的“光辉”程度都不尽人意。但作为消闲专页翻来看看，不失为一种很好的选择，但愿不久的将来你也能拥有这份光辉，“照耀”你的漫漫游戏长路……

玩具总动员之

玩偶兵团叱咤风云篇

游戏人物，特别是格斗GAME的人物历来是玩家的至爱。将此类人物（当然，不只局限于此类）化身玩偶，定能进一步攻占玩家的心灵“基地”。留几个心爱人物的玩偶在身边，烦闷时拿它出出气、（好残酷啊！）寂寞时让它陪陪你，高兴时与它一起分享（好幼稚啊！），的确是件惬意的事情。看迪斯尼元老人物米老鼠的专卖店已遍布世界各地，试想有一天国内的游戏专卖店中这些玩偶能象MICKY MOUSE那样雄踞一方（半方也可以吗！）那该是件多么令人兴奋的事情啊。

现在呢，只好再一次望梅止渴了，虽然这些不能让大家过足眼瘾，但起码能让疲惫的眼睛休息一下，检阅一下你心爱的人物，解解痒吗！



星之卡比驾到，星星闪闪亮！

猩猩金刚一家亲，摇啊摇。



在各机种上引爆成功的“炸弹人”就是他们了！



风靡四方的电子宠物的小塑料玩偶。

机械战警



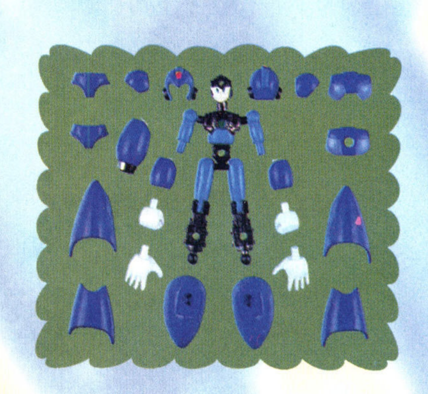
还记得这位英勇神武的摩菲警官吗？在该系列中下方的几名人物也有出场的哦。

来自卡通名片《玩具总动员》中的三位人物。



在国内也有卖的《铁拳》人物玩偶。





解体"洛克人"。



十名日本「斗魂烈传」中的彪悍人物。



恐怖巨著《异形》系列中的四种可怕怪物。

相信大家都认得这位飞天遁地的超人吧！







七款太空战士的人物角色饰物。





可爱的学生装。

《心跳纪念品》的12位角色。



银色马里奥登场了！



SONIC 超音一族！



四位 CAPCOM 傻大姐排排坐。

Q版“心跳”钥匙链，你喜欢哪一个呢？





《'95 KOF》的钥匙很可爱吧。

正常比例（不是Q版）的“心跳”众人物。



高56cm,价格十万日元的诗织的大型胸像。

海洋堂出品的藤崎诗织限定版玩偶。



七名来自《'95格斗之王》中的角色Q版化玩偶。



真宫寺·樱来了!



来自《真人快打》中的蝎子。



手持无名长刀的玩偶。

艾莉丝

美丽的女主人公。

大壮型人物。

巴瑞特

陆行鸟

模样可爱的鸟儿。

有印第安风格的精灵族。

赤红十三

青蛙

克劳德青梅竹马的好朋友。

迪芙



多可爱的「炸弹人」背包啊！



特制的“心跳”人物精品。



PS版《JUMPING FLASH》的穆穆星人的可爱造型。



样子很傻的藤崎诗织与片桐彩子。



勇敢的奥特曼与对头怪兽们。



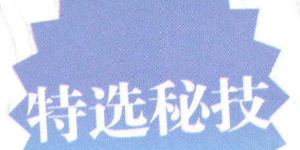


又一组来自《太空战士VII》中的人物，样子很滑稽吧！



NEO · GEO 霸技保存版

作为格斗界不可缺少的猛将—— SNK 公司始终努力不懈，为达到顶级境界不眠不休地“战斗”着，来让我们看看它昨日辉煌中的“秘密武器”吧！



特选秘技 这里集结着许多特别选出的秘技！

NEO · GEO霸技保存版

标题部分的说明

各游戏名称处的括号内标记有三种英文字母，表示这条秘技适用于何种主机。其中，M 表示业务用基板 MVS；R 表示 NEO · GEO卡带主机；CD 表示 NEO · GEO CD 及 CD-Z。

SNK的游戏在我国深受电玩迷们的喜爱，尤其是街机的玩友们更是忠爱 SNK 的各系列的格斗游戏。

这回，我们收集了许多经典的 SNK 游戏的秘技，并配上相关的图片为大家送上，希望能让大家喜欢。

这里的秘技是从1990年至1995年的游戏，并以格斗游戏为主。

1990年 SPG

棒球明星专业版

必杀的魔球（M · R · CD）

这是一个能投出魔球的秘技。当你在主场比赛，并且作为防守方的投球手时，连续按D键10次以上，再按C键，这样投出的球又没有力量，速度又超慢。但这是一种不宜过多使用的禁技。



看呀！投出的球分成两个啦！

顶级玩者高尔夫

●凯蒂小姐的正体!?（M · R · CD）

我们发现了对正在比赛选手进行助言的凯蒂小姐的正体是怎样的这样一条秘技。当你将球打到了球洞区，那么下次显示信息时就会看到凯蒂小姐了……

当你将球打到球洞区之后，就会……





这样就能看到凯蒂小姐的模样了。

1991年 STG

ASO II

●最终BOSS变身（M · R · CD）

如果在最终战前将得分的百位数字显示为9，并装备着圆泡枪，那么最终BOSS就会变身为婴儿的头。当受到你的攻击时，会发出婴儿的啼哭声。

这是普通的最终BOSS，但如果满足了条件……





最终BOSS变成了婴儿，真是很可爱呀！

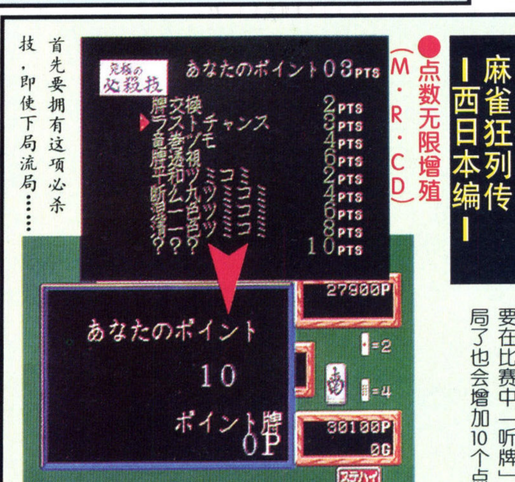
TAB

麻雀狂列传 —西日本编—

●点数无限增殖（M · R · CD）

如果你买了价值3PTS的必杀技「ラストチャンス」，只要在比赛中「听牌」，即使流局了也会增加10个点数。

首先要拥有这项必杀技，即使下局流局……



但手中的点数也会增加10点的。

FTG

饿狼传说

●结局的变化（M·R·CD）

不续关通关的话，在普通的结局画面后会追加一个特殊的结局画面。

如果想看这个追加的结局画面的话，就需要不失误地通关，不简单喔。

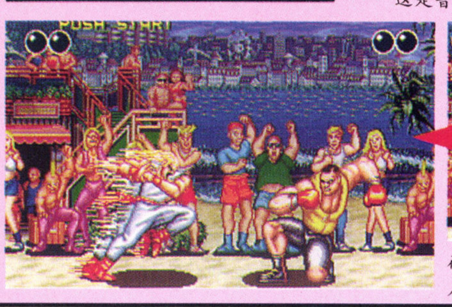
这是普通的吉斯摔下的结局，但无失误的话……

这样就会增加一幅胜利的画面。

●空中必杀技（M·R·CD）

在「饿狼传说」中有空中必杀技的设定，但其实只是利用滞空时间而已。方法很简单：当角色跳跃时，输入各必杀技的指令。成功的话，角色一落地便会使出该必杀技。但是象特瑞的碎石踢这一类的必杀技是不能这样使用的。

如果能熟练掌握这种在空中出招的方法，打关就很容易了。



在跳跃中输入必杀技的指令。在这时输入斩影拳的指令，然后……

这样，安迪在落地后立即就使出了斩影拳。

PUZ

谜题大搜查线

●种类选择（M·R）

我们发现了「谜题大搜查线」的特定种类选择秘技。

在操作说明的画面中押住START键，再顺序按B、C、D、B，这样就会进入种类选择的画面之中。

在这个画面中按住START键，再输入指令。

特定的种类选择画面就会马上出现。

1992年

FTG

饿狼传说2

●超必杀技（M·R·CD）

在游戏中，只要角色的体力降至1/4以下，体力槽呈闪动状态时，输入特定的指令，角色就可以使出比必杀技威力更大的超必杀技。

各角色的技巧指令不同，下面的表格中即为超必杀技的出法。



●追加的结局画面（M·R·CD）

只要不续关打通游戏，就可以在普通的结局画面后看到一幅追加的结局画面。

当然，每个角色的奖励画面是各不相同的，把所有的奖励画面都看到，确实不是一件容易的事。

雄々しく生きろ。我が息子達よ。

不续关即可看到这样的通关画面，都绘制得很精美。

超必杀技指令表

名字	技名	指令
特瑞·伯格	能量喷泉	↓↙←↙→+BC
安迪·伯格	超裂破弹	↓(蓄)↘→+BD
东丈	死亡龙卷	→←↙↓↘+BC
不知火舞	超必杀忍蜂	→↙→+BC
金家藩	凤凰脚	↓↙←↙→+BD
山田十平卫	究极二段落	↙(蓄)↓↘+BC
大熊	火炎祝福	→↘↓↙→+BC
陈先生	爆雷炮	↙(蓄)↓→+BC

龙虎之拳

●隐藏的必杀技（M·R·CD）

罗伯特和坂崎良在体力1/4以下，气槽满值的状态下，输入↓↘→+C·A，就可以使出隐藏的必杀技「龙虎乱舞」。

现在都已熟识的「龙虎乱舞」，在当时可是隐藏技巧呀！

●BOSS使用法（M·R·CD）

当与天狗对战的数据读出之后，天狗即可出现在游戏之中，这时就可以选择Mr.BIG和天狗两名BOSS角色。这两人的技巧指令请参照左侧表格。



天狗

技名	指令
虎煌拳	↓↘→+A
飞燕疾风脚	↙→+B
暂烈拳	→←→+C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A
肖像拳	→↓↘+A

Mr·BIG

技名	指令
十字冲击	↓↘→↗↑+A
大地爆弹	↓↘→+A

可以选择BOSS进行对战了。加油呀，琢磨君！

1993年 FTG

饿狼传说·特别篇

●良的出现条件（M·R·CD）

用EASY以上难度，不续关打通游戏一次，隐藏角色坂崎良就会出现，并向你挑战。

用EASY以上难度通关的话……

坂崎良就会出现并与你对战。

●使用良的指令（M·R·CD）

对CPU战时，如果用良对战，会轻易取胜。当坂崎良的数据读入内存后，下个回合无论胜负，只要等到SAVE画面时，顺序按↑←↓→↑A↑→↓←↑C。成功后会听到「噢啦噢啦」的声音，开始对战的话即可使用坂崎良。



出现这样的画面，说明输入的指令成功了。

坂崎良

技巧种类	技名	指令
必杀技	虎煌拳	↓↘→+A或C
	肖像拳	→↓↘+A或C
	飞燕疾风脚	↙↗+B或D
	暂烈拳	连打C
	霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+C
超必杀技	龙虎乱舞	↓↙←↙→+BD

●音乐选择（R）

这是个令游戏乐趣倍增的模式。在战斗时，按1P手柄的SELECT键使游戏暂停，再顺序按ABCDA，这样就可以进行音效测试了。

画面上方出现了「SOUND TEST」字样。

●隐藏的特写（M·R·CD）

其实「特别篇」中各舞台均有一些隐藏的特写画面，并且是多姿多彩的。

当满足一定条件时，这些特别的现象即会显现。条件和现象在左侧详细列出。

请看画面左上角，晾着一些洗过的白布。

隐藏的特写

●特瑞的场地：在第4回合时间20秒以下，金家藩会从背景上飞过。
●安迪的场地：在第4回合小鸡增加到8只；在第4回合，如1人玩，玩者分数万位为0时，如2人玩，玩者分数万位合计为0～16时，会有一个骑自行车的老人。
●东丈的场地：在第四回合有一个神秘的生物出现。
●大熊的场地：在剩余时间不是00，并在0秒时决出胜负，空中就会飞过金家藩。
●十平卫的场地：在第四回合屏风就会发生变化。
●金家藩的场地：有1/128的机率会将自行车踢倒；有1/256的机率会将小鸡踢倒。
●达克的场地：在达克VS达克的第四回合时，可以看到小鸡在跳舞。
●唐的场地：在唐VS达克的第四回合时胜利，会出现黑暗鸡。
●比利的场地：在第四回合会有洗涤物登场。
●阿克赛尔的场地：在达克对阿克赛尔的第四回合时，时间会有所增加，小鸡也会登场。
●劳伦斯的场地：在黑夜以外的回合，剩余时间不是00，并在0秒时决出胜负，会有小鸡的编队登场。
●其他：在十平卫打败时，分数的万位、十万位与个位、十位相加，或千位、百位与十位、个位相加，总和不超过59，就会飞出煎饼；同样条件下，舞若打败会飞出扇子。在有水桶或木箱的场地，时间在45秒以下时，这两人的生命会同时减少。

侍魂

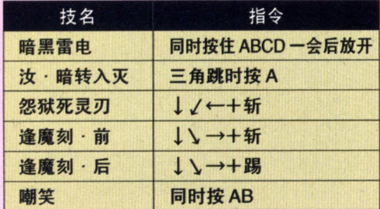
●使用天草四郎时贞（CD）

使用这个角色先要与CPU对战至第12局，这时存储一次，然后读出数据，以2P开始游戏。

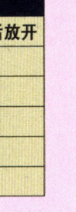
在打倒第12个对手的过关画面时，1P立即加入，这时2P即可使用天草进行对战了。

天草的必杀技指令在左侧表格中，各位可以一试BOSS的威力了。

天草四郎时贞



技名	指令
暗黑雷电	同时按住ABCD一会后放开
汝·暗转入灭	三角跳时按A
怨狱死灵刃	↓↙←+斩
逢魔刻·前	↓↘→+斩
逢魔刻·后	↓↘→+踢
嘲笑	同时按AB




1P加入的话，2P就能使用天草了。

●同画面有多人（M·R·CD）

首先选用服部半藏或加尔福特开始游戏，对战时使用分身系的必杀技忍法影分身或影拷贝，等到招数完全使出时，另一方立即加入，就会看到画面中有许多人在对战。





当加尔福特完全落地时加入，就会看到这样的景象。

●王虎的后仰状态（M·R·CD）

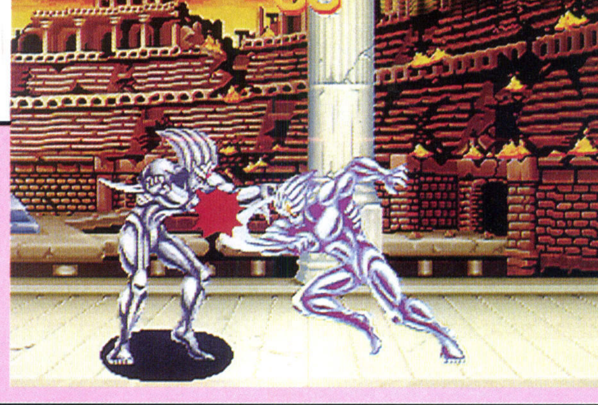
在王虎与娜可露露的对战中，会看到王虎因娜可露露的刀掉在地上而惊愕得后仰。当娜可露露的刀掉在地上时，王虎使用站立重斩，就会看到这奇异的现象。


这是王虎对娜可露露表示婉惜吗？

世界英雄2

●使用NEO·DIO（CD）

在角色选择画面同时按住CD，再按A或B决定角色。如果你玩的是CD版的话即可使用NEO·DIO了，他的技巧见左侧表格。



BOSS之间的对决，很有迫力吧。

NEO·DIO

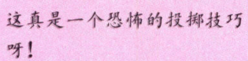
技名	指令
原子抓	↓←→+A
流星抓	←→+B
旋转扣杀	↙↘↑+B
音速钩	↓↘→+A
音速拳	↓↘→+B

1994年 FTG

'94格斗之王

●投掷的超必杀!?（M·R·CD）

这个技巧是雅典娜、镇元斋、拜仁·帕特勒能使用的。在能使用超必杀技的时候，只要将对手摔出，并马上输入超必杀技的指令，这样对手就会受到被超必杀技击中一样的伤害。



这真是一个恐怖的投掷技巧呀!

●哈迪伦的隐藏技（M·R·CD）

首先要用破月击打中对手，然后赶紧接着使出风暴闪光拳，如此便能使对手损失约1/3的体力，这是一个比超必杀技还恐怖的技巧呀!

看到琢磨的体力了吗？哇，教官，你也教教我吧!

●被接续的投掷技（M·R·CD）

决定通常技取消必杀技摔投的时候，用两回前冲接近对手，并输入必杀技摔投，如此便能将对手摔倒。大门的天地返，拉尔夫和克拉克的超级阿根廷攻击，在画面边缘的哈迪伦的风暴闪电拳均属此类。

这是大门的超级受身技，很难防御的哟。

●飞行道具的连射（M·R·CD）

首先发出一个轻的飞行道具，让另一个角色向后冲，当硬直时间解除之后，马上再发一个飞行道具。

如此便可以看到一个画面上有两个飞行道具击向对手。

要做到这样，必须有另一个角色配合才行。

●能让攻击落空（M·R·CD）

能够使用这个技巧的有极限流队全员，百合、草雉京，哈维，布瑞安七人。方法是摇杆向下或斜下，使出下蹲强拳，这样虽然并没有对对手进行防御，但若摇杆方向保持不变，就可以轻易使对手的攻击落空。

看，连霸王翔吼拳都落空了。

●空中龙虎乱舞与空中凤凰脚（M·R·CD）

龙虎乱舞和凤凰脚真的可以在空中使出。

空中龙虎乱舞是在可使出超杀的条件时，在空中输入↓→↘↙↓→+C，在地上是输入↓→↗↘↙↓→+C；空中凤凰脚是在可使出超杀时，在空中输入↓↙←→↓+BD。真是很难出的技巧呀（哭）!



看哪，金家藩在空中和地上同时出击，可谁也没打着谁呀!……

●超必杀技（M·R·CD）

当体力在1/4以下，能量槽全满的状态时，各角色输入特定的指令就可以使出超杀。各角色超杀的指令在左侧表格中。

象大蛇雉一类的超杀，不但非常好看，而且也非常凶狠。这样的技巧是一发逆转的超级格斗技巧呀!



只要在能量槽全满，体力闪光时即可使用超杀。

超必杀技指令表

名字	技名	指令
草雉京	里百八式·大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+C
二阶堂红丸	雷光拳	↓↘→↓↘+C
大门五郎	地狱极乐落	(→↘↓↙←) ×2+C
特瑞·伯格	能量喷泉	↓↙←↙→+BC
安迪·伯格	超裂破弹	↓ (蓄)↘→+BD
东丈	死亡龙卷	→←↙↓↘+BC
坂崎琢磨	龙虎乱舞	↓↘→←→+AC
罗伯特·加尔西亚	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+C
坂崎良	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+C
京	幻像之舞	←→↘↓↙+BD
不知火 舞	超必杀忍蜂	→↙→+BC
坂崎百合	飞燕凤凰脚	→←→↘↓↙←+BC
哈迪伦	最后闪光拳	← (蓄)↙↓↑+BC
拉尔夫	超级机炮拳	↙ (蓄) ←→+C
克拉克	终极阿根廷攻击	(→↘↓↙←) ×2+C
麻宫雅典娜	闪光水晶波	←→↘↓↙←↖+BC
椎拳崇	神龙天舞脚	↓↘→←→+D
镇元斋	轰栏炎炮	↓↘→↓↘+C
哈维·D!	D·疯狂	↓↘→↘↓↙←+C
拉奇·古洛巴	地狱弹跳	↓↙←↙→+BC
拜仁·帕特勒	最强级冲撞	↓↙←→↘↓↙←+C
金家藩	凤凰脚	↓↙←↙→+BD
陈可汉	铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←+C
蔡宝健	超绝龙卷真空斩	← (蓄)↙↓↑+BC

真·侍魂

●右京的大苹果六连斩（M·R·CD）

方法是按住C键再输入武器破坏必杀技—飞燕六连斩，这样就会看到右京抛出了一个比平时大得多的苹果，然后使出了超杀。象这样的技巧变化，十分有趣喔。

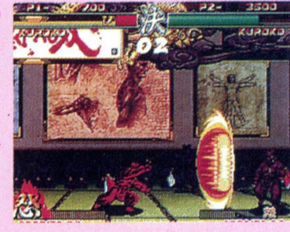
嗬，这么大的苹果你兜里能装几个呀!

●使用黑子的指令（M·R·CD）

在角色选择画面，顺序输入↑←↓→+A，如此便能使用黑子，但此技在对战模式中不适用。黑子的技巧列于左表中。

●角色变Q版（M·R·CD）

在游戏时各角色输入特定的指令，就可以变成可爱的Q版人物，十分有趣。各角色变Q版的指令列于左侧中间表格内。



黑子是非常强，也非常有趣的角色。

当娜可露露变成Q版后，玛哈哈也变成了Q版鹰。

黑子

技巧种类	技名	指令
必杀技	黑子爆舞腕	受伤中按ABC
	黑子爆舞脚	受伤中按BCD
	黑子伪刃投	拼刀时按↓
	黑子白旗阵	→+ABC
	黑子赤旗阵	→+BCD
	黑子络旗击	→↘↓↙←+A
	黑子击放	C连打
黑子八极弹	虎煌拳	↓↘→+A
	煎饼手里剑	↙(蓄)→+A
	霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A
	爆雷炮	↙(蓄)↓→+BC
	机械冲击波	↓↘→+B
	暂铁波	↓↘→↘↓↙←+A
	上下波	↓↙←+A
	黑子波	↓↙←↙→+BC
武器破坏技	黑子乱舞	→↘↓↙←→+AB
	黑子大乱舞	→←↙↓↘→+CD
变Q版		↙↓↘→↓↘+D

●胜利姿势的选择（M·R·CD）

当角色胜利之后，迅速输入↑↓→←，就可以改变胜利姿势。自己去探索喜欢的胜利姿势吧!



这就是霸王丸的另一种胜利姿势。

●变成无敌状态（M·R·CD）

站立防御时，等待对手的攻击；当对手攻击的瞬间摇杆回中，这样角色会从防御返回站立姿势时呈无敌状态，并使对手的攻击落空。能够使用这样技巧的人为加尔福特、柳生十兵卫、地震和黑子4人。

变Q版指令表

名字	指令	名字	指令
桔右京	↘↓↙←→↓↘+B	柳生十兵卫	→↘↓↙←→←+D
娜可露露	↘↓↙←↓↙+D	夏洛特	↘↓↙←↓↙+D
千两狂死郎	→←↙↓↘→←+D	王虎	→←↙↓↘→←+D
地震	→←→←→←↓+B	不知火幻庵	↘↓↙←↓↙+C
加尔福特	→↘↓↙←→←+C	服部半藏	→←→←→←↓+A
牙神幻十郎	→↘↓↙←→←+B	查姆查姆	↘↓↙←↓↙+C
花讽院和仲	←↙↓↙←→+D	莱锡路	→↘↓↙←→←+A
霸王丸	→↘↓↙←→←+B		

●秘奥义指令（M·R·CD）

游戏中只有霸王丸、娜可露露、加尔福特和服部半藏四人有此指令。其中，霸王丸和娜可露露的秘奥义都是必杀技的增强版本，另两人都是消身匿迹的技巧。



霸王丸的大斩对柳生不能造成任何伤害。

秘奥义指令表

名字	技名	指令
霸王丸	天霸封神斩	←↙↓↘→←↓↙+BC
娜可露露	胜利之神轮舞	↘↓↙←→↓↘+BC
加尔福特	短路	→←→←→←→↓+BCD
服部半藏	忍法影舞	→←→←→←→↓+BCD



这是娜可露露的秘奥义胜利之神轮舞。

斗士历史·爆炸

●最终BOSS是牛!?（M·R·CD）

在第一回合就将BOSS卡诺夫击倒，就会出现EXTRA ROUND，而BOSS竟是一头牛，但这在难度EASY时是不会出现。顺便说一下，即使输给这头牛也可看到结局画面。



超级狠角——牛，能轻易打败它吗?

●隐藏技（M·R·CD）

这个游戏是有隐藏技存在的，详细请看左侧表格。这些技巧在实战中是很有用的，应该在这上面多下些功夫。

柳英美的逆转技，名为火焰蹴，十分霸道。

隐藏技指令表

名字	技名	指令
雷·马克德卡尔	雷电爆炸击	←(蓄)→→+拳
沟口诚	通天碎	←↙↓+ABCD
	超虎破	↓↘→+ABCD
刘飞铃	滑空八鹤双飞拳	↓(蓄)↙↘↗
	踵落脚	跳至顶点时↓+强踢
嘉纳亮子	肩车	→↗↑↖←+拳
	对空手刃	↓+拳
	纵四方固	巴投中↓·↓+拳
马特罗克	飓风环	↓(畜)↑+弱拳+强拳
	压头舞蹈	跳跃中↓+踢
李典德	猛虎硬爬山	←→↙↘+弱拳、强拳
	超绝招步法	↓↘→←+拳
萨吉	魔幻踢	↑↓+踢
马斯特流斯	贫民能量钻	→↗↑↖←+拳
	飞膝压倒	↓(蓄)↑+踢
约翰·皮埃尔	怪异踢	→(蓄)↓↙←+踢
柳英美	火焰蹴	交替连打弱拳与弱踢

龙虎之拳2

●前作的记忆可以沿续使用（M・R）

前作「龙虎之拳」的存储数据此作中仍可沿用。前作中随着游戏的进行，角色的体力与气力可以通过锻炼而提高，而这个数据在本作中也可以使用。如此在游戏初期即可使出超杀了。

●抵消通常技（M・R・CD）

在没有气力的状态下，就算是普通的必杀技也是使不出来的，代替必杀技的是各角色特定的普通技。当你输入了必杀技的指令，角色只会使出一个普通技进行抵消，但京和天狗却有威力很大的通常技。

京的这招站立强踢比一般人的要狠得多。

●隐藏必杀技（M・R・CD）

在体力1/4以下，气力全满的状态下，各角色若输入特定的指令就可以使出隐藏的必杀技，就象前作良与罗伯特的隐藏技一样，现在每人都有了。

隐藏必杀技指令表

名字	技名	指令
坂崎良	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+C
罗伯特・加尔西亚	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+C
坂崎百合	飞燕凤凰脚	→←→↘↓↙+BC
坂崎琢磨	龙虎乱舞	↓↘→←→+AC
京	飞舞猛袭脚	←→↘↓↙+BC
大先生	致命打击	↓↘→↘↓↙←+A
乔・克劳瑞	超能光子炮	→←↙↓↘→+BC
杰克・特纳	超重压蹂旋	近身→↘↓↙←+A
米奇・罗杰斯	爆炸闪光拳	↓↙←↙↓+A
李白龙	华中飞猿爪	↓↙←↙↓↘→+A
如月影二	斩铁螳螂拳	←↙↓↘→↘↓+B
铁木真	蒙古天武人乱舞	↓↙←→↘↓+AC

ACT

世界英雄2・喷射版

●结局画面的变化（M・R・CD）

这个游戏有三种结局画面，分别以体力全值，体力很多，体力不多为条件，再你胜利时依条件而看到不同的结局。

体力全满时过关就会看到SD的角色。

顶级猎手

●隐藏奖励（M・R・CD）

出现隐藏奖励的方法是，在把大树或望楼打坏出现加体力的宝物时，在1/10秒以内按上并跳起，这样加力的宝物就变成加分宝物。

你若贪分不要命的话，尽可一试。

加血宝物全变成加分宝物啦！发财喽！

●报币数上升（R・CD）

这可是一项收获的技巧呀！在选择画面时，顺序输入↑←↓→↓←↑，再同时按BCD，成功的话会听到效果音，同时1P、2P的币数都会增加3个。

●立刻玩最终关（R・CD）

在选择画面时，顺序输入→↑↑←BCD↓+B，成功的话也会听到与币数增加一样的效果音，而且立刻就能玩最终关。

你可以用这个秘技来练习最终关。

●猎犬王力量上升（R・CD）

在选择画面时，顺序输入↑→↓←↓→↑，再同时按BCD，成功的话会听到效果音，而机器猎犬会变成能使出必杀技的猎犬王。技巧列在右侧表中。

机器猎犬变成了能发必杀技的猎犬王了。

猎犬王

技名	指令
枪王	↓↘→+A
火王	↑↗→+A

●隐藏结局（R）



在打最终BOSS时，根据不同的条件组合，会有五种不同的结局。五个条件分别为：①森林关的滑行；②冰之关的返身击；③风之关的原子炸弹；④火之关的滚动击；⑤最终BOSS的滚动勾拳。选择方法见右下表。

各种组合的表

组合	概要
①⑤	森林关的BOSS和敌人，还有各关共通敌人介绍
②⑤	冰之关的BOSS和敌人，还有各关共通敌人介绍
③⑤	风之关的BOSS和敌人，还有各关共通敌人介绍
④⑤	火之关的BOSS和敌人，还有各关共通敌人介绍
①～⑤	所有敌人与角色技巧的介绍

●必杀技指令（M・R・CD）

这游戏中有必杀技和超必杀技存在，但使用条件有些不一样，请看左侧的两个表。

罗迪

技巧种类	技名	指令
必杀技	溅水击	A连打
	原子炸弹	跳跃下降时↙或↘+A
	等离子巨人	↓↘→+A
	滚动勾拳	→↓↘+A
	能量返击	↑↗→+A
	返身击	↘(蓄)→+A
超必杀技	超加农	↓↘→+A（超级角色LV3，残机为0，体力不少时）
	能量闪光	↑↗→+A（超级角色，残机为0，体力不少时）
	罗迪风暴	↘(蓄)→+B（超级角LV3）

卡锡

技巧种类	技名	指令
必杀技	超幻像	A连打
	精神出击	↓↘→+A
	人造卫星	跳跃中↙或↘+A
	棱镜射	→↓↘+A
	精神火花	↑↗→+A
	返身击	↘(蓄)→+A
超必杀技	宇宙机甲	↓↘→+A（超级角色LV3，残机为0，体力不少时）
	最终波	↑↗→+A（超级角色LV3，残机为0，体力不少时）
	卡锡风暴	↘(蓄)→+B（超级角色，残机为0，体力不少时）

STG

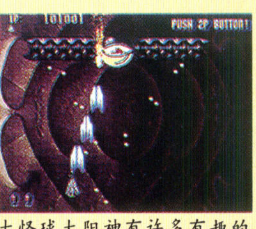
音速之翼2

●最终BOSS的变化（M·R·CD）

这是系列的第2作，最终BOSS存在三种。它们的出现全是随机的，若想全都看到只能是多试几次。

最终BOSS有大怪球太阳神、迪努奇考德和曼宝三种，前两人（？）经常可以看到。

但是，曼宝的出现机率非常低，究竟如何才能见到，真是一件很伤脑筋的事。唉，还是多试几次吧！



大怪球太阳神有许多有趣的变化。

告密坊主迪努奇考德的眉毛真是很浓呀！

1995年

FTG

饿狼传说3

●使用BOSS的指令（R·CD）

当打倒最终BOSS秦氏兄弟后，会自动存储在记忆里，这样下次选择NEW GAME开始游戏时，就可以选择这两个人了。

方法是在选人时，光标顺序停在特瑞、洪福、舞、吉斯、鲍伯、双角、安迪、弗朗哥、东丈、玛丽上，之后按B键；成功的话会听到「Pi-」的一声，没成功会听到「Bu-」一声。

成功的话，山崎和秦氏兄弟就会出现在画面上。这三个超强角色的技巧列于左侧的三个表之中。

●专家模式（R·CD）

在HOW TO PLAY的画面时，输入←→←→，摇杆回中，→←→←，成功的话画面上就会出现「EXPERT」字样。

这个模式中的对手是非常强的，对于高手来说是个挑战，但对于初学者来说可能就很为难了。

●高速模式（R·CD）

选择角色时，1P侧按住1P的开始键，2P侧按住2P的开始键，再按A或D键决定，如此便以高速通过关前画面来进行高速游戏。

在对战的时候，此模式的选择权在加入的一方。

●微型人模式（CD）

在对战前显示对战人物的画面时，同时按住1P及2P手柄的BC两键，如此就可以与非常小的人物进行对战了。

但此秘技只适用于对战模式，而且仅CD版有效。

●潜在能力的指令（M·R·CD）

在比赛开始前按住ABCD（CD版按ACD），当「GO」的字样出现时按住START，在「GO」字样出现前连打START键，这样在对战中就可以使用人物的潜在能力了。潜在能力指令列在左下表格中。

顺便说一下，弗朗哥的潜在能力与东丈、鲍伯、吉斯三人相同，对洪福（限定画面边缘）打不到。秦崇秀的潜在能力在一定距离上，如不后退则防不住。

●隐藏的角色（M·R·CD）

这个游戏的背景中经常会出现一些有趣的动物，十分有意思。

在玛丽的场地中，在天井中被打而KO时，有1/256的机率会有小鸡和猴落到场地中。在特瑞的场地中，当猴翻两个跟头时，有1/16的机率会出现落地失败的镜头。

在舞的场地中，有1/16的机率山田十平卫会出现并在垂直游泳。在东丈的场地，如1P和2P分数的千位与百位相加等于22，就会有1/4的机率从水中跳出山田十平卫。

山崎龙二

技巧种类	技名	指令
必杀技	暴虐击	←↙↓↘→+D
	蛇使者（前）	↓↙←+C~→+C
	蛇使者（对空）	↓↙←+C~↗+C
	倍返	↓↘→+C
超必杀技	地震气流	↓（蓄）↘→+BD

秦崇秀

技巧种类	技名	指令
必杀技	帝王神足拳	↙（蓄）→+A或C
	帝王天眼拳	↓↘→+B或D
	帝王天耳拳	→↓↘+A或C
超必杀技	帝王漏尽拳	↓↙←→+C

秦崇雷

技巧种类	技名	指令
必杀技	帝王神足拳	↙（蓄）→+A或C
	帝王天眼拳	↓↘→+B或D
	帝王天耳拳	→↓↘+A或C
	帝王漏尽拳	↓↙←→+C
	帝王他心拳	↓↙←+D
超必杀技	帝王宿命拳	→←↙↓↘+BD

在这个画面时，按开始键。

图中即为猴子落地失败的镜头。

山田十平卫正在自下而上地游泳。

潜在能力指令表

名字	指令
特瑞·伯格	↙+C~→+C~→↘↓↙←+CD
安迪·伯格	摇杆回中+D~↓+C~↓↙←→+CD
东丈	与对手相距一定距离→↘↓↙←+CD
不知火舞	挑拨~放开C键→↙→+BD
吉斯·霍华德	↓+C~ALL C~↓↙←→+CD
鲍伯·威尔森	前冲减速中↙↗+CD
布鲁·玛丽	直跳时←↓↙+C
洪福	与对手一定距离、时间为奇数时→↓↘←+CD
望月双角	脸向后仰或中勾拳或中段技时→↘↓↙←+CD
山崎龙二	后冲着地时→↘↓↙←+CD
弗朗哥·巴什	摇杆回中D~↓C~↓↙←→+CD~↓↙←CD
秦崇秀	一定距离时↓↘→←+A
秦崇雷	与对手一定距离时→↘↓↙←+CD

星际格斗

●罗维出现（M·R·CD）

条件是绝不能输，直到赢得了最终关的第一局后，这个称得上是专家角色的超强老人罗维便会出现与你对战。你就可以亲眼目睹这位強悍老人的实力了。

ほほぅ、奴をたおしたか。
ならば、わしが相手じゃ。ゆくぞ！

这个老人的服装很象“街霸”中的隆。

●限时模式（M·R·CD）

回合开始时按START键，游戏画面中的时间显示会起变化，如何在时间很少的情况下将对手击败，应算是一种时间的考验吧！

●隐藏奖励（M·R·CD）

打赢对手时，有4项奖分，各奖分的条件与得分的多少下面会说明。在沒有时间（包括00秒）时显示NUMBERS，奖10000分；沒受伤打倒对手显示PERFECT，奖30000分；15秒內击倒对手显示SPLENDID，奖分50000分；空血打倒对手显示NARROW，奖100000分。

如何取得高分，也需要下一番功夫呀！

终极卢卡尔

技巧种类	技名	指令
必杀技	烈风拳	↓↘→+A或C
	凯撒波	→←↙↓↘→+A或C
	绝种切	↓↙←↖+B或D
	黑暗壁垒	↓↘→+B或D
	天神压制	→↘↓↙←+A或C
超必杀技	巨神压迫	→↘↓↙←→↘↓↙←+BC

'95格斗之王

●使用BOSS的指令（M·R·CD）

在选择角色的画面中选择队伍编辑，在决定角色前顺序按↑+B，→+C，←+A，↓+D。

如此，草雉柴舟和卢卡尔·伯恩斯坦就可以使用了。不过，使用这种強横霸道的角色会令朋友反感的喔。他们的技巧见左侧表格。

柴舟和卢卡尔可都不是省油的灯呀！

草雉柴舟

技巧种类	技名	指令
必杀技	百八式·暗勾手	↓↘→+A或C
	百式·鬼烧	→↓↘+A或C
	四百二十七式·神悬	→↘↓↙←+A或C
超必杀技	里百八式·大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+C

●隐藏的画面（M·R·CD）

LV4以上并且不续关通关一次，在制作者介绍后出现一隐藏的画面，你想看到它吗？

这就是隐藏（？）画面，不过你不是也看到了吗？

●追加的结局（CD）

在CD版中，如一回不续打通游戏，就会出现一个全队共通的追加结局，其中超能力队的结局很有意思，各位有兴趣可以都玩一遍看看。

别人在演出，可镇元斋老师却在……

侍魂·斩红郎无双剑

●使用斩红郎的指令（R·CD）

仅在对战时有效。在角色选择画面，光标顺序与霸王丸·幻十郎·破沙罗·狂死郎·右京·莉姆露露·霸王丸·闲丸·娜可露露·半藏·天草·骸罗·加尔福特·闲丸重合，最后将光标停在闲丸上，并在时间为03秒时同时按住AB键，再按START键，这样斩红郎就会出现在画面的下方。

他的必杀技列于左侧表格中。但要注意，一局结束，不论输赢都要重来，并且要重新输入指令。

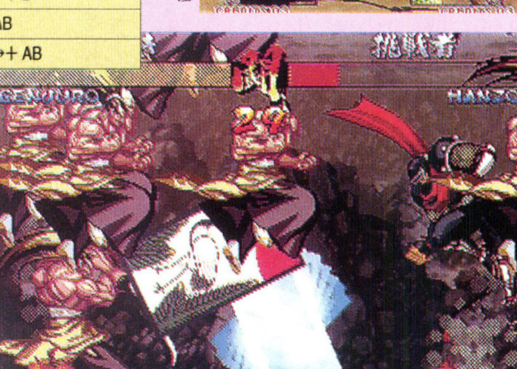
●画面中有许多幻十郎（M·R·CD）

幻十郎·罗刹的斩攻击抵消里五光的时候，半藏（修罗）的分身术、加尔福特的影分身也使出来。这之后，幻十郎马上使出里樱华·菖蒲，在半藏或加尔福特的场所，幻十郎会出现许多残像。而且只要在里樱华·菖蒲的持续过程中，总有大量的残像在同一画面中。

与这么大的家伙对战，真是撞见「鬼」了。

壬无月斩红郎

技名	指令
无限流无法拳	←→+A
无限流天诛（武器）	在空中↓+大斩
无限流疾风斩（武器）	↓↘→+斩
无限流无限炮（武器）	↓↙←→+斩
无限流天崩斩（武器）	→↓↘+斩
无限流不动（武器）	←↙↓↘→+D
无限流一刀斩（武器）	←↙↓+AB
奥义无双震击斩（武器）	↓↓↓↘→+AB



哇，这么多幻十郎一起殴打（？）半藏，太爽了！（狂乐）

双截龙

●专家模式（CD）

在普通模式的OPTION画面中，顺序按DDBCD，SELECT键，这样就会追加一个超难的模式，这是对自己极限的挑战！

难易度设定成了“超难”，去挑战自己的极限吧！

●使用BOSS的指令（R·CD）

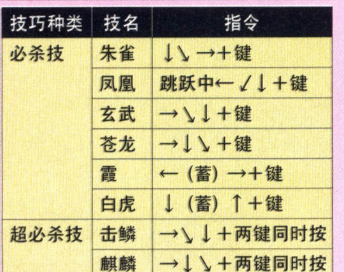
在角色选择画面，1P将光标顺序停在比利，玛丽安，陈福，吉米四人上各3秒以上，如此就可以使用杜克和舒克两名BOSS了。这两人的技巧见左表。

杜克

技巧种类	技名	指令
必杀技	猛虎烈掌打	↓→↘+键
	翔爪脚	→↓↘+键
	飞爪脚	跳跃中←↙↓+键
	虎爪乱翔舞	↓（蓄）↑+键
	跳击破掌	←（蓄）→+键
超必杀技	凤凰地斩脚	跳跃中←↙↓+两键同时按
	凤凰天翔脚	→↓↘+两键同时按
	猛虎烈掌狱炎破	↓↘→+两键同时按

舒克

技巧种类	技名	指令
必杀技	朱雀	↓↘→+键
	凤凰	跳跃中←↙↓+键
	玄武	→↘↓+键
	苍龙	→↓↘+键
	霞	←（蓄）→+键
	白虎	↓（蓄）↑+键
超必杀技	击鳞	→↘↓+两键同时按
	麒麟	→↓↘+两键同时按





只要满足条件，这两人就会出现。

超人学园·钢帝王

●卡拉OK模式（CD）

在标题画面中，让光标与「DATA BANK」重合，摇杆拉左再决定，就会进入卡拉OK模式。

歌曲不但有作者和演唱者，还有歌词呢。

●使用BOSS的指令（CD）

使用柏拉图·吐温的方法是在选人画面时，将光标与布瑞德尔重合按↑↓，当再次重合时再按↑↓；最后光标与钢帝王重合，按↑↓：这之后按住↓+键进行选择。

使用王牙的方法是在选人画面时，将光标与沙尔重合按↑↓5回，当再次重合时再按↑↓5回；之后按住↑+键决定，但这个指令必须在3秒之内完成。必杀技的指令在下面的表格中。

●隐藏必杀技（M·R·CD）

柏拉图·吐温

技巧种类	技名	指令
必杀技	变身实况	→↘↓+A或C
	重力子雷电	↘↓↙←+A或C
	强袭圈	→↘↓↙←+D
	野兔击打	A或C连打
超必杀技	超重力子雷电	→↘↓↙←→↘↓↙←+BC

王牙

技巧种类	技名	指令
必杀技	我，天下照览	→↓↘+A或C
	君，炎火与舞	←↙↓↘→+C
	汝，切人忏悔	↓↙←+A

指令输入成功即可使用这两个人。

隐藏必杀技是指烈焰地狱（钢帝王），天地咆哮拳（神龙）和不动丸的特殊投技三个技巧，都是很强的技巧呀！前面的两个技巧必须是当体力不多，并且不断闪烁时才能使用。

隐藏技

技名	指令
烈炎地狱	↓↘→←+AC
天地咆哮拳	↓↘→↓↘+BC
不动丸的特殊投技	→↘↓↙←→+C

钢帝王的隐藏技烈焰地狱非常的厉害。



天外魔境真传

●可使用两名BOSS（CD）

BATTLE MODE的选人画面时，按1P的B键12次，右8次，如此便能使用大猩猩曼托及机械兵。它们的必杀技指令见下表。

两名可爱的BOSS在对战，天下乱套了？！

机械兵

技名	指令
无敌	↓↘→+A
绝命	↓↙←+A
烧杀	↓↘→+B
瞬杀	↓↙←+B
灼热	←↙↓↘→+A

曼托

技名	指令
气猿拳	↓↘→+斩
升猿拳	→↓↘+斩
猿卷旋风脚	↓↙←+踢
咬	↓↘→+C
抓	↓↘→+D
术法	↓↓+A

●边打边换装（R·CD）

在纲手的游戏中，按ACBB↑，就会让她换衣服（颜色改变了），但只有ROM版和CD版中才行。

在CD版中，八云与绢也能换装。八云的方法是玩时按AA→A，C；绢的方法是按↓↙←↙→+BC。

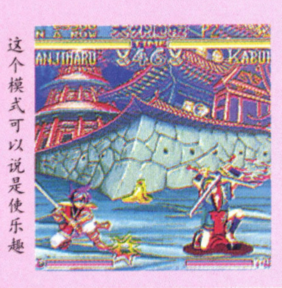


可以换出几种服色呢？去试试吧！

●特殊模式（CD）

BATTLE MODE的选人画面中，按2P的B键12次，右8次，就可以选择SPECIAL MODE了。

在这个模式中，可以使用连续技和在跳跃的下降过程中使用武器投掷技。这种怪异的乐趣你能适应吗？



这个模式可以说是使乐趣倍增了。

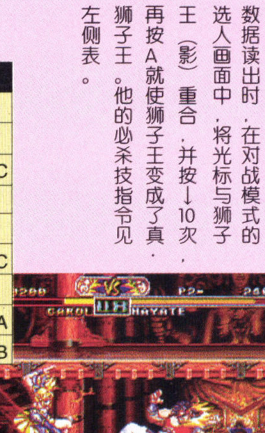
风云默示录

●使用真·狮子王（R·CD）

在与CPU的真·狮子王对战时存储进度。当下次将数据读出时，在对战模式的选人画面中，将光标与狮子王（影）重合，并按↓10次，再按A就使狮子王变成了真·狮子王。他的必杀技指令见左侧表。

●逆转技（M·R·CD）

当体力槽闪烁时，各角色按最左侧表格内指令输入的话，即可使出一发逆转的技巧。



凯萝尔的逆转技光球，立即重创对手。

真·狮子王

技巧种类	技名	指令
必杀技	野兽表情	↙⟷+A或B
	猎人杀手	↓↙←+A或B
	沉默风暴	→↘↓↑+BC或ABC
	地面直升机	↓↙←↖+C
	梦魔当身投	↓↘→↗+C
	天神祝福	↓（蓄）↑+BC或ABC
	雷电天神祝福	←↓↙+BC或ABC
逆转技	直线踢	→↘↓↙⟷⟷+A
	勾拳踢	→↘↓↙⟷⟷+B

逆转技指令表

名字	技名	指令
疾风	奥义！无双乱舞	↓↙←↙↓↘+A
鹰	鹰特击	离对手很近→↘↓↙⟷+C
牛头	邪呀·乱击掌	↙（蓄）→+A连打
马面	邪呀·乱击掌	↙（蓄）→+B连打
凯萝尔	光球	→←↓↑+A
尼古拉	地狱激光	↓↙↓↘→ +A
小丑	巨脸攻击	↓↙↓↘→ +A
中白虎	仙人打波	↓↓↓↓↑+A
高顿	疯狂警察	离对手很近→↘↓↙⟷+C
狮子王	直线踢	→↘↓↙⟷⟷+A

世界英雄·完美版

●孙悟空出现（M·R·CD）

孙悟空出现的条件是通关时要在各关完成3个条件，各关的条件如下：

地球创世纪：在两回合之内使出全种类的挑拨技。

侏罗纪：使用MAX究极奥义。

冰河期：在决胜时摔投3次以上。

石器时代：背景上的火、毛皮，石斧，要顺序通过并胜利。

巨石文明：在HERO槽最满的状态下过关。

中世黑暗时代：无论在最左或右端，10秒内到达另一端。

元禄时代：打出五连击以上。

产业革命：剩时在70以前使用究极奥义。

世界大战：自己与对手的体力均在1/2以下的状态时，直接防御成功3次以上。

现代：胜利并且要PERFECT。

孙悟空的出现条件真是很麻烦呀！

●使用孙悟空与NEO·DIO（M·R·CD）

在角色选择画面，按住B后顺序按↑↑↓↓←←→→+BC，成功后可使用NEO·DIO。

使用孙悟空是在角色选择画面，按住C后顺序按↑↑↓↓←←→→，如此便可使用这名具有強烈个性的角色了。必杀技指令见左侧表。

NEO·DIO是个非常酷的角色，应该算是英雄吧！

●缩微模式（M·R·CD）

在角色选择画面决定时，顺序按↓↓AB↓↓CDABC，成功的话角色会变小。用这个模式打胜的话，奖分会多10倍的。有时按住ABCD，再将摇杆拉下，也可简单成功。

在决定角色之后便可输入指令了。

用缩微的角色对战，不太容易获胜喔。

●使用宙斯（CD）

在CD版中，不但能使用孙悟空和NEO·DIO，连宙斯也可使用。这是CD版中新加的VS模式的一项恩惠吧。

使用它是在VS模式中，按住B再按住A，接着按D，即可使用宙斯了。他的必杀技在左下表格中。

宙斯的斗气充斥着整个画面。

NEO·DIO

技巧种类	技名	指令
必杀技	音速机器	↓↘→+拳
	巨大机器	↓↘→+踢
	疯狂抓	↓↙⟷+拳
	怨狱抓	↓↙⟷+踢
	黑电抓	→↓↘+拳
	滚击	↑↓+踢
	流星	跳跃中↙↘↑+踢
	撕裂刀	↘+踢
究极奥义	究极爆兽	↓↙⟷+BCD

孙悟空

技巧种类	技名	指令
必杀技	猴天翔	→↓↘+踢
	飞闪棍	↑↓+拳
	降岩碎	跳跃中→↘↓↙←↖↑+踢
	妖瓢酒	↓↙←+BCD
	筋斗云招来	→↘↓↙←+踢
	飞天踏	跳跃中↓+D
	猿猴步	↘
	三角天	跳至画面边向反方向摇杆
究极奥义	圣天舞	↓↘→←↙↓↘→+AC

宙斯

技巧种类	技名	指令
必杀技	双重风暴	→+AB
	铁球直击	←+AB
	十亿扣杀	↓↙←↙↓↘→+拳
	百万吨拳	↓↘→+拳
究极奥义	原子击	↓↙←↙↓↘→⟷+AB



梦幻般的贵重产品统一集合兮！

“秘宝”意即不公开的珍贵东西，作为业界中擎天之柱的公司——SEGA（世嘉），自然猛将如云，旗下能征善战的将帅难以计算。它的秘宝当然也少不了，看多少游戏道中人为了这些秘宝甘愿付出自己宝贵的……钱财，可以说这些秘宝中有许多开的真是天价，想“天开眼”可不是一件容易的事情。

如果你是位誓死捍卫世嘉公司的执著玩家，如果你是个拼命收集SEGA相关产品的热血游戏迷，那么你是100%不会放弃加入此鉴定团的机会的。否则你失去的不仅仅是对这几面彩页的欣赏，失去的将是对这位大哥的深入了解和对这些精品的“眼福”体验以及许多无法用语言形容的……



极富盛名的名品出击…

限量产品

这些作为限量产品出售的东东一开始就是人们心中抢购的目标，现在它们的价值已经象乘火箭一样不断攀升啦。

「格斗之蛇」




ALBA SPOON

鉴定价格 1~5万日元 以上

土星版《格斗之蛇》成功发卖后，为纪念而发行的此款充满未来风格的时尚手表。在该游戏中日本帅哥时夫带的就是此，更在片头的CG动画中一展风采。据传言只生产了100块，仅供游戏展览与日本《世嘉土星》杂志的奖品用。此款表带上有"毒蛇"标志的表尽管是非卖品，但其现在被炒的价格已近人民币约千元以上。

世嘉土星？？版

鉴定价格 1~3万日元 上升

去年，土星降价至2万日元时的促销奖品，外表看去颇似土星本体，以绸质原料制成的外壳及一枚CD型的棉坐垫，而类似本体的则可当椅子或沙发用（？）。这个在日本仅有1000名拥有者的产品究竟有什么实际的用处呢？谁家会摆放一个这样的东西做为沙发使用呢？

土星座垫！！

↓分体图让你看得更明白。




《梦游美国》纸质模型



鉴定价格 1000日元 持平

作为《梦游美国》发卖时在上级奖品比起上面的限定品也许各专卖店召开的游戏大会时的不低哦。由于是非卖的产品，故价格差到了许多程度，但收藏价格已不低了。

限量胸牌别针



鉴定价格 300日元 持平

在97年的AOU展上CAPCOM公司分发给观展者的《街霸III》胸牌，右为参加《VR战士2》全国大会的分配物件。由于数量很少，加之决定不再重新生产，所以显得珍贵啦！

游戏关联限定手表

鉴定价格 300~1000日元 持平

虽然样子有些略显幼稚，但质量还是很高的。左方标有"SEGA"字样的是由法国名厂制造的。其它两块分别以《SONIC》与《街霸》人物作内容的游戏手表很爽吧，还可玩游戏！

《VR前锋》运动毛巾

鉴定价格 500-1000日元 持平

以著名体育游戏《VR前锋》为题材限定生产100条的贵重产品，因传言说要再生产，故价格不是很高。

多款式"首发式帽子"



鉴定价格 1000~1500日元 持平



分别以《梦游美国》、《VR特警》及《NiGHTS》为题材的帽子，前两者各仅有100顶而变得很贵重。而《NiGHTS》则因在国外生产，且造型独特而使之身价倍增。

"铁手套"钱包

MD版的《铁手套》发行之际限量附送的钱包，名字也叫"铁手套"，在国内的知名度不高，不然不会连《铁手套》是什么都搞不清楚。



鉴定价格 300日元 持平

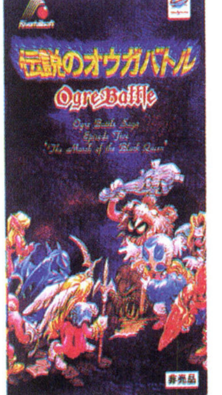
MAMULU夹心糖



鉴定价格 2000~3000日元 持平



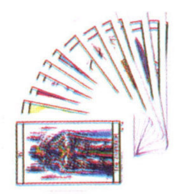
以著名RPG《风来的西林》中的小怪物MAMULU为外型的，其中可以装糖果的玩意，是非卖品，据说也只有1000个哦。



《皇家骑士团·传说的奥加之战》算命纸牌



鉴定价格 500日元 下降



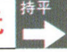
世嘉土星版的此款游戏在专卖店预约后，送货时附赠的预约特典品，也许是因游戏不是卖得太好，所以……

CHUN SOFT 创业10周年纪念八音盒





鉴定价格 5000日元 持平



以制作《风来的西林》这款优秀RPG闻名的CHUN SOFT在创业十周年时发行的纪念八音盒价格不低哦。



特别检查 特殊形状与名牌是增值秘诀？

对得到的玩家而言，限量产品能使他们兴奋不已，可是想把它们卖掉的时候才发现根本难有好价钱。为了降低生产成本，这些限量产品大多没有厂牌，因此有门路的人很容易就可以复制。所以买方特别注意这一方面，像勺子一类的名牌商品较易卖得好价格。



包装简单却很美观。



电话卡也可游戏化？

游戏电话卡

在日本磁卡电话很普及，作为磁卡电话的电话卡自然也不会放过迷哥迷姐成千上万的游戏机啦。

升值超快的贵重卡片，快去攒吧！



勇者斗恶龙 (ENIX)

鉴定价格　5000～6万日元　上升

在日本的《世嘉土星》游戏杂志中，被其中一名编辑收藏并以之为傲。89年ENIX公司为感谢广大消费者的支持而赠送给FANS们的礼物，与当年《勇者斗恶龙》的小说版出品有着密切关系（该电话卡即以小说版《DQ》为题材），据说是当年在东京水道桥旁的后乐园大厅发生的，当晚去过该地的DQ FANS，凭小说版均可得到（只是传言而已）。

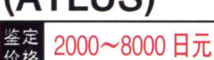


狙击巅峰 (GAINAX)

鉴定价格　3000～4万日元　上升

据说在日本国中的《PS杂志》编辑部的丁氏有此卡的绝版。如果你是《机器人大战》迷的话，而且玩过SS的《超级机器人大战F》的朋友，一定不会忘记这部《狙击巅峰》吧，熟悉漫画的朋友更不会陌生了。也许它在国内的知名度并不太高，但在日本却是十分受欢迎的啊！

虽然不止价值连城，但也十分昂贵的卡片




花小路大作战 (ATLUS)

鉴定价格　2000～8000日元　上升



ATLUS公司著名的FTG作品《豪血寺一族》中的花小路为什么这样受欢迎呢？也许是她那只可爱的大猫给她带来的运气吧！



CASELE LOAD （狼组）

鉴定价格　15000～18000日元　上升



由著名插画家美树本晴彦执笔的作品，加之上面又有其亲笔签名，立时让此卡单从价值上已飞跃了好大一块。那细腻唯美的画风更会令其FANS激动不已。



魔导物语 (COMPILE)

鉴定价格　2000～8000日元　上升



虽然流通量不大，但因其游戏的设计成功使此款卡片也成为热门产品之一。




公主制造者 (MACRO CABIN)

鉴定价格　1500～1万日元　持平



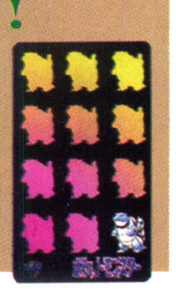
拥有众多FANS的系列，也许就是因为拥有了太多的拥趸的缘故，所以极为畅销，但仍是限量发行，不然就不可能有什么保存价值了。

特别检查

新卡出动啦！！

三款制霸三机种（PS、SS、GB）的游戏之新款电话卡，分别是《浪漫传说·开拓者》（PS）、《樱大战》（SS）、《妖怪口袋》（GB）



未来少年柯南（日本电信网）



鉴定价格　1000～8000日元　持平



著名的漫画卡通名品《未来少年柯南》的PC版游戏出版纪念版。据说连出版者也没料到它会如此走红哦！

套装电话卡

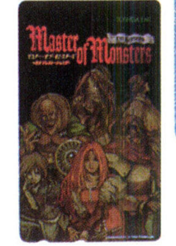
3 × 3 只眼（讲谈社）

鉴定价格 7000～2 万日元（2 枚组） 上升



为纪念在SFC与MD上发表游戏而推出的2枚组电话卡，图案是在一起的哦。

万兽之王
（东芝 EMI）
3000～4000 日元



←被评价为设计独道的电话卡。

噗哟噗哟
(COMPILE)
700～8000 日元



↑著名系列的可爱卡片。

《VR 战士》系列
(SEGA)
各 2000～3000 日元

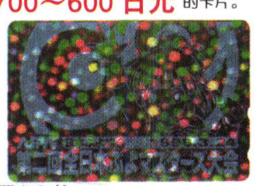




3 张一套的《VR 战士》，贯穿1、2两代，让SEGA迷心有所属。

噗哟噗哟
(COMPILE)
700～600 日元

↓因流通量很小及精美设计而闻名的卡片。



火热火热 7
(SUNSOFT)
700～4000 日元

→新卡也能卖到好价钱哦！

100% 棉花小魔女
(DATAM)
1000～5000 元

↑在 SFC 上名爆一时的爆笑射击游戏之卡。

首发式电话卡

战斗之魂 龙虎之拳 (SNK)
700～5000 日元

动画版SNK名作《龙虎之拳》公映时发行之卡。

收获的高校 (BPS)
3000～5000 日元

←《俄罗斯方块》厂商BPS另一款SLG的养成作品。

圣诞节
（先锋 LDC）
1500～8000 日元



→以新作《圣诞节》也出电话卡了。

街霸 II 春丽飞翔传说（东芝 EMI）



2000～4500 日元

←游戏电话卡中据说销量最大（?）的《街霸II》系列。

精选集合系一“VR 战士 3”篇

结城晶 1000～3000 日元



梅小路葵 1000～3000 日元

莎拉 1000～3000 日元



杰克 1000～3000 日元



陈佩 1000～3000 日元



沃尔夫 1000～3000 日元



陈洛 1000～3000 日元



杰弗里 1000～3000 日元



舜帝 1000～3000 日元



里昂 1000～3000 日元



影丸 1000～3000 日元



多拉 1000～3000 日元



有价电话卡



VR战士对格斗之蛇 700～3000 日元



恶魔战士 700～3000 日元





时光少女 1000～4000 日元



侍魂霸王地狱篇 1000～4000 日元

超级街霸 II X 2000 日元



侍魂 1500～5000 日元

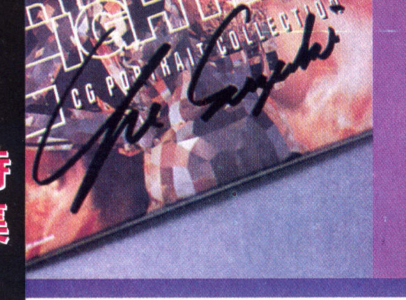




无价之宝

难估价的电话卡

最难升值的电话卡是哪些？例如只有厂商商标、只有吉祥物或游戏标题的东西，最难升值。就算店家愿意收购，通常也会比原价低，像这一类的还是拿去打电话比较划算。



这才是真正的限定版

游戏软件

自土星发售以来就诞生了许多限定版软件，其实从MD开始，延伸到32X均有产品出现。

世嘉土星100万台纪念《VR战士》CG画集精选





鉴定价格 3980日元 下降

为纪念土星发售100万台而制作的非卖品软件据说刚一登场，便以2000日元的价格在黑市出现。



鉴定价格 4980日元 下降

据说购买画集5集以上者经过抽奖才能得到本集，一时它竟被妙至1万日元啦



《VR战士》CG画集DURAL篇



鉴定价格 4980日元 下降

《VR战士》超级32X



当初发卖时仅8000日元，由于32X的夭折，使它在32X软件中的地位也逐渐攀升。

鉴定价格 11000日元 上升

《VR战士KIDS》JAVA限定版





鉴定价格 4980日元 下降

以赞助商之一的"JAVA"茶作为题材的原创非卖品，一段时期内也被妙至万元以下啦！



MD名作《漫画地带》



MD后期的人气ACT作品，由于存货较少，加之MD业已停产，所以价格上浮得很快

鉴定价格 19800～24000日元 上升

MD名作《森林》

据说与「漫画地带」一样是MD后期作品，一样库存很少，不过价格很高哦

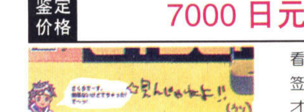
鉴定价格 19800～24800日元 上升

《CYBERBOTS》有CAPCOM工作人员签名超限定版



虽然出场不久但因独特的机械格斗方式在市场上小获成功。限定版更是领尽风骚。

鉴定价格 7000日元 持平



看，CAPCOM人员的签名，正因如此价格才不菲啊！

《感情涂鸦——第一窗》



鉴定价格 14000 日元 下降

本软件共发行此款限定版3万套，从原价格2980日元，超速攀升，真不简单啊！

任天堂软件《钢铁雄兵——光荣版》



FC早期8M软件，AVG类型，价格已呈数倍的上翻，还不想尽办法弄一片去。

鉴定价格 24800～29800 日元 上升



GAME GEAR 软件「阿莱尔」



世嘉的便携式掌机的经典ACT作品，曾以5000元、7980元等高价出现。

鉴定价格 2980 日元 持平

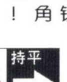


任天堂磁碟版《中山美穗的心跳之家》



作为磁碟版，能卖到这种价钱已是很罕见的了，尤其是主角中山美穗到现在还很走红啊！

鉴定价格 300～1000 日元 持平



《世嘉CD软件游戏罐头》



当时红极一时的产品，随着MD-CD的消失，它的价格也无法再升高了。



前作的第2集据说它会令你难以入眠哦！

鉴定价格 2000 日元 持平



音乐CD《世嘉博物馆VOL.1～VOL.3》

非常著名的3款游戏《OUTRUN》、《梦幻地带》、《冲破火网》的CD版，据说连AM2研的音响部的人员都以之为傲并珍藏起来。









鉴定价格 各2000 日元 持平



特别检查

限定版的真实涵义？

最近特别限定版象雨后春笋般冒出来，玩家如果认为只要是限定版，就一定会升值的话，就大错特错了。一般而言限定版与普通版一样都会价格下跌的，不过曾引起骚动的《樱大战》限定版，由于到目前都还有玩家想要，因此仍收购1万日元，店面出售14800日元的价位。还有就是和出限定版的厂商有相当大的关系了。



等待这些古老的机器 各种游戏机

这些神奇而古老的机器相传对于20岁以上游龄的玩家都有所了解，它们真可以说是游戏界的老前辈啊！



据日本《世嘉土星》杂志编辑S氏称这是他小学五年级时出品的产品，当时由于家还不是很富裕，所以当时省吃俭用也很难买到它。



平太（TOMY）

 鉴定价格 30000日元  上升

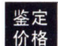
FC登场 2、3年前由著名玩具商TOMY发行的机器，实际上据说拥有16Bit的性能，搭载了可书写日文的BASIC语言，给人的最初感觉就是“玩具”。



据说日本《世嘉土星》编辑部中还有它出现哦，包装上居然也标着“个人电脑”啊！



SC-3000H（世嘉）

 鉴定价格 约1万日元  持平

世嘉很早以前发行的8bit机器，虽然只有8bit，但据说具有作游戏的环境功能，搭载可自由制作角色的“小妖精”程序，玩游戏时从旁边插入卡带，据传言软件居然没有保留下来一个（？）。

MAX MACHINE（日本指挥者）

鉴定价格 约3万日元 上升

内藏RAM达荧屏1K、用户1K、扩张2K，很弱吧！是受当时条件的制约所造成的。该社在同时期还发行了《指挥者64》及《VIC-1001》两种机型，在今日INTERNET的HOME PAGE中还会看到的。



当然也有BASIC语言了。

全部软件一共才10款，可见它生存的空间是很狭小的了。

卡带世纪（EPOCH社）

鉴定价格 约1万日元  下降

样子已有些现代游戏机影子的机器了，可换卡式的插槽、不是很高的价格等等都会令它当时风行十分，但软件的缺乏和后来新世代游戏机的出现皆令它势必……





软件就是这样了



左右共4个类似摇杆的东西想得出来是做什么用的吗？

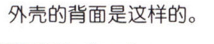
电视维达（EPOCH社）

鉴定价格 约1万日元 下降





原本“INVADER GAME”这个名称只有TAITO用，但此主机却大胆使用该名，勇气十足，它相对卖得很好，价格也难再提高，还是自己放着吧！



外壳的背面是这样的。



FL口袋怪物（万岱）

鉴定价格 约500~1000日元 持平





看名字有些类似GB名作《妖怪口袋》，其实是颇类似现在流行的电子宠物的游戏，据说可经营一个产业（怪物产业？）

冠军赛车（万岱）

鉴定价格 约500~1000日元 持平



在日本它的拥有量据说还很高的，是因为它的速度感吗？



它会发生很夸张的汽车引擎声哦！

阿拉蕾！！！（万岱）

鉴定价格 约500~800日元 上升

企鹅村中的众位居民会集一堂的便携式游乐器，据说现在因为电子宠物的流行，致使此类便携式游乐器大热卖。





据传言当初它风光时有在一小店一下就能卖出880个的辉煌记录。

疯狂妈妈（KUTO）

鉴定价格 约300~700日元 持平





其实就是个很简单的向上爬，左右避开那位自称“疯狂妈妈”从上方掷下的物品的游戏，当时以其高度的刺激性得到了好评，很象早期任天堂的某个爬楼的GAME。“真象再看见“妈妈”的容颜啊！”某资深玩家说。

ZAXXON（万岱）

鉴定价格 约500日元 上升



当时十分时兴的，有摇杆式游戏，此款飞行游戏缺点在于难度过低，所以没有维持多长时间的热情局面就……

口袋乐队（富士通）

鉴定价格 0日元 持平







购买8bit个人电脑FM-TOWN时的2等奖品，因为没有什么实际价值，特别是现在这个音乐界高度发展的今天。

特别检查 等着吧，别轻言放弃！

主流游戏机未出现之前，自然是这些机器的天下，当时它们可算是出尽风头的弄潮儿，但时过境迁，毕竟不是从前了。自83年FC登场后，各种机器陆续上市，这些已沦为昨日黄花的机器只能待在壁橱中了，但千万别放弃哦，耐心等待，总有一天它们会变成宝贝的。也许在国内的情况有所不同，不过在日本它们大多可以算是重点保护对象了。位置有些象游戏界中的国宝熊猫，当然也没达到可称之为国宝的程度啦。





意外发现的东西在这里！

促销产品

这些全是SEGA原厂为促销其产品发售或赠送的周边产品，很有魅力的哦。

《VR战士2》等身大模型（双面）



此种等身大模型是人气很高的产品！第一次出现在GAME SHOW中的是那位身材姣好的，来自《饿狼传说》中的不知火舞。左边这位来自《VR战士2》中的结城晶，他的背面可是那位美国女子莎拉哦，看下一页你就知道它的实际大小了。

鉴定价格 3000~5000日元 下降



SONIC超音鼠超级球

这种可在暗处发光的球是今年春天在东京的GAME SHOW中配发的，与夜光物品性质一样，只要你在亮处用強光照射该球，然后放置在暗处，它自然会闪光。原来许多人认为它会升值，但令他们跌破眼镜的是……（请看鉴定价格）。





鉴定价格 10日元 持平

《VR战士2》背包



是世嘉著名游乐场“脑天直击世嘉土星”丰岛园中卖的背包，样子不错吧。

鉴定价格 1400日元 下降



比起左边的小许多，也许合适正好放入CD的尺寸。

鉴定价格 500日元 下降



游乐场世嘉工作人员夹克

是在丰岛园中的“脑天直击”游乐场工作人员的着装，背后印有世嘉三款游戏，包括《VR特警》、《VR战士2》、《世嘉拉力》，样子还不错吧！





鉴定价格 3000日元 持平



《超级机器人大战F》GAME SHOW宣传品

喵，喵，发现老鼠啦！







鉴定价格 不可鉴定 持平

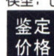
今春在东京的GAME SHOW上配发的物品。一种是光芒四射的大图，另一种是有机器人介绍的文字。



MD模型



日本《世嘉土星》编辑部自行制造的1/8大的MD模型，也许世界上只有1个吧。



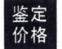
鉴定价格 300日元 下降



日清啤酒 SEGA 版

92 年《SONIC 2》发行时的纪念版本，上面的具体制造年月日是 92 年 6 月 18 日，现在喝一定会有危险的！

鉴定价格 不可鉴定 持平







SEGA 公认《VR 战士》基本指南

街机版《VR 战士》最初登场时分配给各机铺的指南 小簿，新声社制作。

鉴定价格 不可鉴定 持平





SONIC 记事本

外型很可爱的记事本，据说当时配发得满街都是，可疑的是现在已没有了。



鉴定价格 10 日元 持平



超级泡泡龙

著名益智游戏的滚珠游戏，直径仅有3.5cm,TAITO 产品。

鉴定价格 各 50 日元 持平





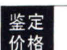
MD 世嘉五代迷你版



BEEP!徽章

知名计算机杂志《BEEP!》的可爱徽章，据说还很难得的呢！

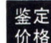
鉴定价格 10 日元 下降





《爆烈刑事》团扇

鉴定价格 不可鉴定 下降







著名 ACT 游戏的宣传用扇子，真能解暑吗？

《VR 战士 2》特大挂画



于95年6月在幕张举行的玩具 SHOW 中悬挂的巨大画饰，看右方与这位 170cm 的人比起来知道它是多么雄伟了吧！价格当然也不低了。

对人物比较照片

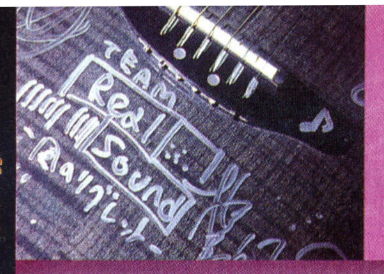


鉴定价格 14000 日元 持平

特别检查

上面介绍的大型挂画有四点特征①稀少程度极高；②人气绝顶；③装饰屋中范围极大；④拥有人会极为骄傲。总之，如果拥有它却不能表示出你有收藏家的架势，其价格就会减半。此外，就算它数量很少，如果容易复制则价格也会降低。

相比之下，上面介绍的《VR战士》挂画比起偶像海报还是略逊一筹。



价值不是金钱所能衡量的
令人自豪的秘宝

下面这些强力的“宝物”都是些在游戏界中不可多得的，可以说每一件只此一个，不再有第二个。

饭野贤治 &《REAL SOUND》出演者用的吉他



鉴定价格 15~25万日元（？） 上升



具有豪华阵容的《REAL SOUND》，其中包括饭野贤治，しの原凉子，柏原崇，菅野美穗，坂本裕二等著名人物，上面有这些人物的亲笔签名，据说此吉他他使用过5年。

《格斗之蛇》全国大会奖胜奖冠军腰带



很象拳击比赛的大腰带，重量感十足。

副奖：特制百事滑板



3D格斗名作《格斗之蛇》全国大会的优胜奖品，不论外型而是知名度都十分了得。



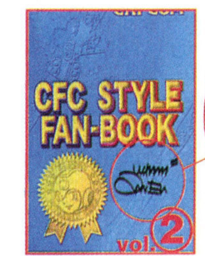
鉴定价格 3万日元 持平

世嘉土星远征组合

很酷的组合吧，不想背一个上街耍耍酷吗？

土星套餐多少钱一份呀？

木梨宪武之“CAPCOM”读本





这位木梨宪武就是在CAPCOM格斗新作《超级漫画英雄对街霸》登场的那位“宪磨吕”了，有了他的签名自然很珍贵了。





在以《WARZARD》为背景的动画书籍《幻想世界奇谭》的封面上也有他的签名。



鉴定价格 不可鉴定 持平

告别说明

终于写完了此部特集，其中难免有错漏误写之外，敬请大家明鉴。这些价格只是参照价，与实际价格有一定出入，别拿它当购物指南哦！



黑白版目录



97年11月出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若　主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京崇文区天坛东里48号院内
邮编:100061　电话:(010)67152757
彩页美编:王跃
印刷:北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
定价:23.00元

鬼谷子兵法

太空战士Ⅶ 10小时攻略流程

游戏开始 ➡ 车站的月台 ➡ 一番魔晃炉 ➡ 八番街 ➡ 七番街スラム ➡ 车站~列车 ➡ 螺旋隧道 ➡ 接左下

Ⓐ 打开项目选择菜单进入设定画面。接着，把所有的设定都调至最快。视点建议选"こてい"

ATB 设为アクティブ。

Ⓐ 巴瑞特加入成为伙伴后，立刻将他和克劳德的位置调到后列，以增加逃走机会

Ⓕ BOSS　ガードスコーピオ
让克劳德先发动攻击

首先，让克劳德使用4次闪电(サンダー)魔法，巴瑞特用3次普通攻击攻击敌人。如果敌人因此而举起尾巴的话，就将游标停在克劳德身上待机。敌人尾巴放下时再作攻击。

Ⓐ 1次也不要和士兵发生战斗地冲到列车上

除头目战之外尽量选择逃走

为了节省时间，碰到一般的敌人时要尽可能选择逃跑。不过，出现"逃げられない"时，必须战斗。

Ⓐ 在迪芙店内发生的事件必须早一点结束

Ⓘ 进到武器屋2楼的初心馆，捡起"ぜんたいか"マテリア和エーテル

Ⓘ 到道具屋将2个エーテル卖掉，然后"ほのお"1个，"いかずち""かいふく"各买2个

Ⓐ 上到列车后，一直向前猛冲，即使金钱被偷走也须继续向前跑

连打〇键以跳过会话内容

和人们的对话，必须以连打〇键来跳过。不过，须注意有分支选择时，不要作出错误决定。

将エーテル卖掉以换取有限资金

序盘(魔晃都市中)的资金，必须靠路上取得的エーテル来换取。不过，除了能立刻入手的エーテル外(即所在位置的附近)全都不要拿，因为这会消耗时间。

四番街金属板下部 ➡ 五番魔晃炉 ➡ スラム的教会 ➡ 艾莉丝的家 ➡ 六番街公园 ➡ ウォールマーケット ➡ 接下一页

Ⓘ 拾取エーテル

Ⓐ 将炸弹装到魔晃炉

Ⓘ 拾取エーテル

Ⓐ 在3人同时按下开关的事件中，当选择的台词消失后，经过约1秒的时间再按钮。顺利通过门之后，最好能找地方储存记录。

Ⓕ 从背后攻击的破坏力要比前方高

装备变更场所：初心者之馆(捡到ぜんいか的マテリア后)

战利品：チタンバングル

使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德	バスターソード ブロンズバングル	いかずち=ぜんたいか
巴瑞特	アサルトガン ブロンズバングル	かいふく かいふく
迪芙	レザーグローブ ブロンズバングル	かいふく

BOSS　エアバスター
从背后进行攻击！

想要早些打倒敌人，最好是从背后攻击。战斗时采取巴瑞特普通攻击▶克劳德普通攻击▶巴瑞特的极限技▶克劳德的极限技的方式来进攻。若敌人从后方攻击，立刻 RESET。

Ⓐ 艾莉丝加入成为伙伴

Ⓐ 和艾莉丝进行对话时，最初要选择"初对面"。在逃离レノ时，让艾莉丝先在下面等待，然后只将左边深处的桶子推落。接着，等待逃脱的艾莉丝上来后再一起逃走。

Ⓐ 从蜜蜂之馆前的老人处，打听有关迪芙的情报

Ⓘ 在武器店卖エーテル，买ミスリルロッド1支和ミスリルの腕轮3个

Ⓐ 前往コルネオ馆的门前然后和看门的男子谈话。和艾莉丝对话时，连击〇键。

Ⓐ 快速前往洋服屋并且和里面的女店员谈话。

Ⓐ 和在酒场的老人谈话

Ⓐ 回到洋服屋接受老人所给的服装

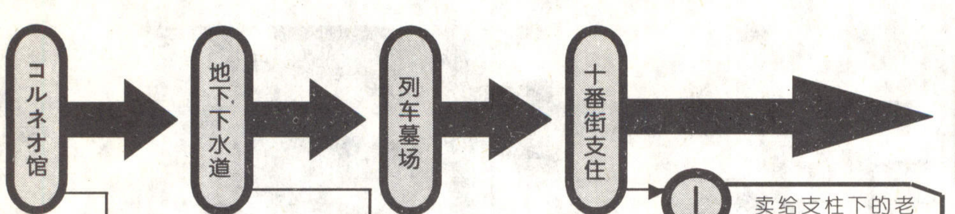
Ⓐ 在男之馆战胜スクワット获得カツラ

Ⓐ 回到洋服屋改装成女装后前往コルネオ馆

机种	PS
厂商	SQUARE
类型	RPG
媒体	CD—ROM×3
发售日	97年1月31日

责编：Y·K·L

注．下文圆圈中的字母分别代表：S—记录；I—取得道具；A—流程提示；F—与BOSS战斗。



六番街公园 → 艾莉丝的家 → 接左下

コルネオ馆

I 在发现迪芙的地方捡起掉落在地上的**エーテル**

A 迪芙会被**コルネオ**选中

A 和**コルネオ**的手下战斗时,可使用已组合有**"ぜんたいか"マテリア**的闪电魔法,将敌人一次解决

A 救出艾莉丝后,到**コルネオ**的房间

I 将掉落在**コルネオ**房间床后的兴奋剂捡起来

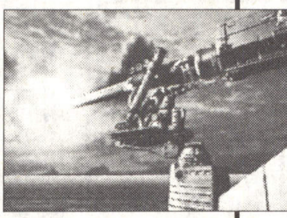
地下下水道

F BOSS　**アプス**

使用**ファイア**魔法集中攻击!

此处的战斗必须利用△按钮改变攻击顺序,并且只让克劳德1人进行攻击。在最初刚开始时,要以**ファイア**魔法攻击,如果极限技的量表全满时,则改用极限攻击。HP的回复,可交由艾莉丝。至于迪芙则什么都不要做。

装备变更场所:掉落在地下下水道之后



使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德	バスターソード ミスリルの腕轮	かいふく　いかずち ほのお=ぜんたいか
迪芙	レザーグローブ チタンバングル	かいふく れいき　いかずち
巴瑞特	アサルトガン ミスリルの腕轮	かいふく

十番街支住

I 卖给支柱下的老伯**エーテル**,再用这些钱买11个兴奋剂

F BOSS　**タークス:レノ**

魔法・武器・HP回复

3位角色的工作要分清楚

此外的战斗,必须以克劳德用**ファイア**魔法、巴瑞特用武器、迪芙用**ブリザド**魔法攻击的方式进行。如果我方被困在金字塔内,那就用巴瑞特或者是迪芙的普通攻击破坏。回复交给巴瑞特。

我方角色被困时,要立刻加以破坏。

装备变更场所:在支柱最上层和巴瑞特再相会时

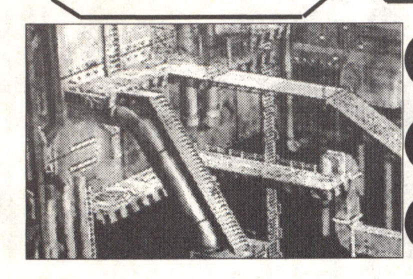
使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德	バスターソード ミスリルの腕轮	かいふく　いかずち ほのお　いかずち
艾莉丝	ミスリルロッド ミスリルの腕轮	かいふく=ぜんたいか いかずち
迪芙	レザーグローブ チタンバングル	かいふく れいき

ウォールマーケット → **神罗ビル 1至67楼** → 接下一页

ウォールマーケット

I 在武器屋将**エーテル**卖掉然后购入**バッテリー**。在最短攻略中,使用**バッテリー**的地方只有2处

A 攀登金属网的途中,若在有钟摆摇动的地方听到吱吱作响的声音,就按下○键



神罗ビル 1至67楼

A 从后门进入,攀登楼梯时,不要忘记拿取掉在中途的**エリクサー**

A 59楼电梯前的战斗,要用魔法攻击将敌人快速解决

A 在60楼必须慎重操作克劳德等人,以避免和守卫的士兵发生战斗

A 到达61楼后,立刻往左下方移。在那里可从男子手中获得**カードキー62**

A 面对62楼市长的质问,必须1次就答对

A 为了节省时间,利用电梯直接上到65楼,中间的63、64楼必须跳过

A 在65楼对5个**ミッドガルパーツ**装好,到楼梯附近取**カードキー66**

A 从位于66楼洗手间的通气口看到会议室后,跟在宝条的后面前往67楼

A 打开项目选单并且进入设定画面将ATB改为**ウェイト**

必须1次答出正确的答案

要1次正确地回答出市长的质问,首先必须在和市长谈过话后,到各资料室查看一本和房间内容不同的书籍。接着,将各书籍的编号套到书本上再将字取出(例如取第1个字等)。如此,所取出的4个文字,就是回答市长质问的答案。

增刊御宝

ビル 67～70楼神罗



接左下

I 在67楼获得どくマリア

F BOSS サンプルH:0512

无视前方的喽罗直接攻击本体

克劳德和赤红13使用ファイア、巴瑞特使用ブリザド魔法，向敌人的本体进行攻击。为克劳德装备许多魔法マテリア的原因是，提高ファイア的威力。攻击中，赤红13要以R1钮进行单体敌人的攻击才行。

装备变更场所：捡到"どく"的マテリア后

使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德	バスターソード ミスリルの腕轮	かいふく　いかずち ほのお　いかずち
巴瑞特	アサルトガン ミスリルの腕轮	かいふく＝ぜんたいか れいき　かいふく
赤红13	ミスリルクリップ ミスリルの腕轮	ほのお＝ぜんたいか みやぶる

A 赤红13加入队伍。不过，不要变更队伍直接继续前进

A 捡到"てきのわざ"マテリア，并且从宝条部下的手中接过カードキー68这项道具

A 顺着楼梯一直走到66楼的电梯

A 被抓后，被关到牢里。在门前选"エアリア～"，谈完话后睡觉

A 醒来之后追赤红13到达70楼

F BOSS ハンドレッドガンナー

将ATB变更为アクティブ

在装备完成前，必须进入设定画面将ATB项目改为アクティブ。如此将可缩短不少战斗时间。攻击方法方面，全员一味地使用サンダー进行攻击即可。

使用角色	装备道具	装备マテリア
艾莉丝	ミスリルロッド ミスリルの腕轮	かいふく＝ぜんたいか ほのお　いかずち
巴瑞特	アサルトガン ミスリルの腕轮	かいふく＝ぜんたいか いかずち　どく
赤红13	ミスリルクリップ ミスリルの腕轮	ほのお　かいふく れいき　いかずち

F BOSS ルーファウス

将"どく"和"ぜんたいか"组合使用

以目前而言，攻击力最高的是バイオ魔法。因此，将"どく"和"ぜんたいか"组合后装备在克劳德武器上，另外再将2个"かいふく"装备在防具上。

装备变更场所：打倒ハンドレッドガンナー后

S 在69楼进行记录储存

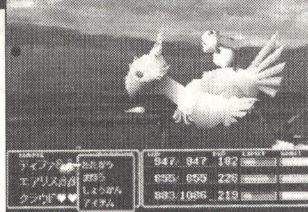
到目前为止的攻击时间目标2小时08分

接下一页

ミッドガル高速公路



A 在摩托车比赛中，用剑对付黄色车、用身体冲撞攻击红色车进行比赛



F BOSS モーターボール

须注意ローリングファイア这项攻击

敌人是机械系的头目，因此サンダー魔法仍是最佳攻击武器。不过，若是太过得意而不断进行攻击的话，小心会遭到ローリングファイア特技的痛击。如果敌人扬起上半身的话，ケアル就须装备了。



这是即将使出ローリングファイア特技的前兆。

装备变更场所：摩托车比赛前

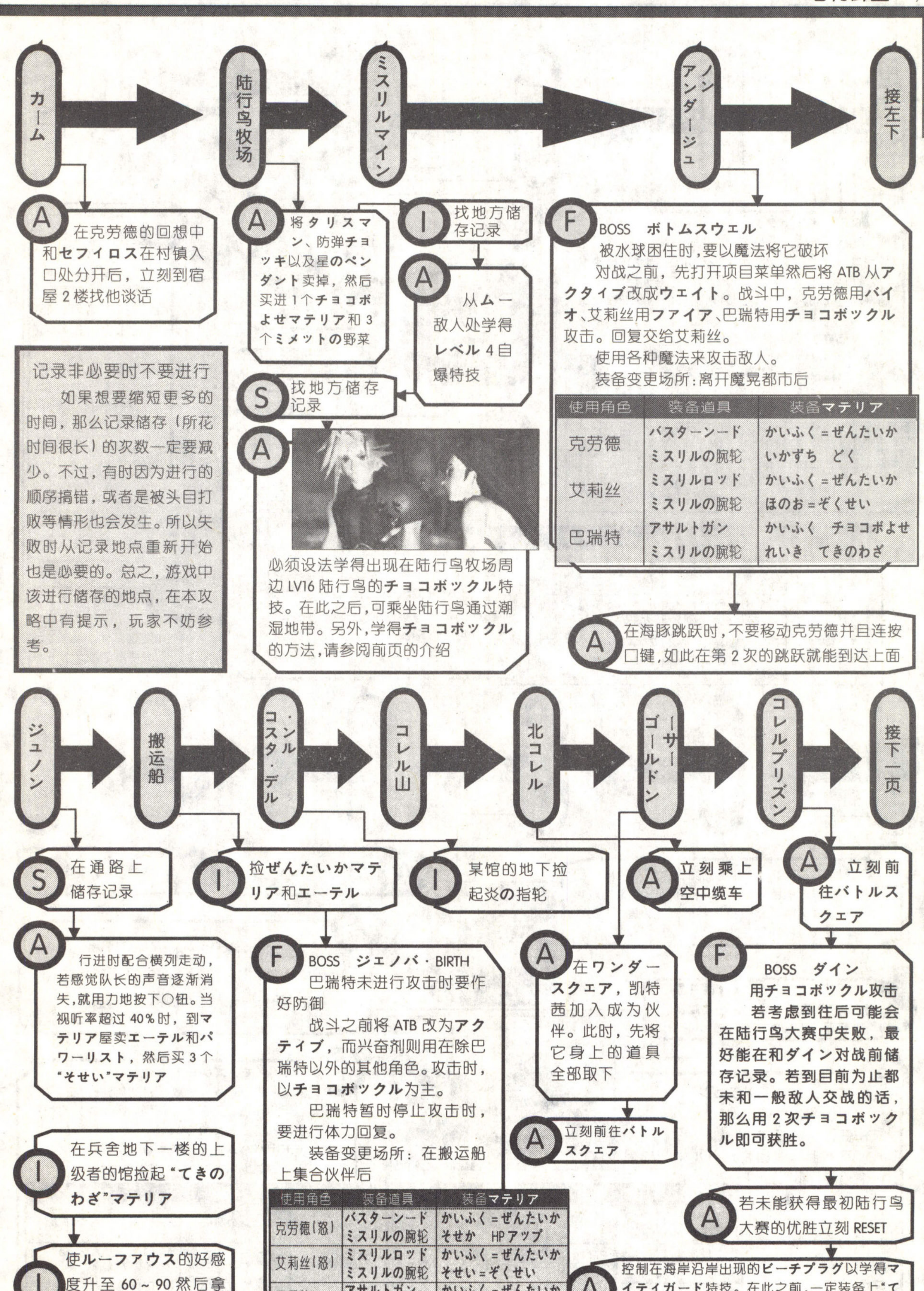
チョコボックル手法

对LV16的陆行鸟给予3个ミメットの野菜，然后再用学自ムー敌人的自爆特技进行攻击。如此陆行鸟就会使用チョコボックル进行攻击。

最短攻略的队伍成员编成

离开魔晃都市后，将克劳德、艾莉丝以及巴雷特3人编成队伍。虽然依剧情的进行，有时也会使用到其他角色，不过除此之外使用的角色都是这3人。其中，克劳德的凶斩り以及艾莉丝的治愈の风更是进行头目攻略所不可缺少的武器（依头目之不同，有时可在对战前使用兴奋剂让角色进入状态）。巴瑞特基本上不会脱离队伍，但是到游戏后半要以席德来代替艾莉丝。





カーム → 陆行鸟牧场 → ミスリルマイン → アンダージュノン → 接左下

A 在克劳德的回想中和**セフィロス**在村镇入口处分开后，立刻到宿屋 2 楼找他谈话

A 将**タリスマン**、防弹**チョッキ**以及星の**ペンダント**卖掉，然后买进 1个**チョコボよせマテリア**和 3个**ミメット**の野菜

I 找地方储存记录

A 从**ムー**敌人处学得**レベル 4自爆**特技

S 找地方储存记录

A 必须设法学得出现在陆行鸟牧场周边 LV16 陆行鸟的**チョコボックル**特技。在此之后，可乘坐陆行鸟通过潮湿地带。另外，学得**チョコボックル**的方法，请参阅前页的介绍

记录非必要时不要进行

如果想要缩短更多的时间，那么记录储存（所花时间很长）的次数一定要减少。不过，有时因为进行的顺序搞错，或者是被头目打败等情形也会发生。所以失败时从记录地点重新开始也是必要的。总之，游戏中该进行储存的地点，在本攻略中有提示，玩家不妨参考。

F BOSS　**ボトムスウエル**

被水球困住时，要以魔法将它破坏

对战之前，先打开项目菜单然后将 ATB 从**アクタイブ**改成**ウエイト**。战斗中，克劳德用**バイオ**、艾莉丝用**ファイア**、巴瑞特用**チョコボックル**攻击。回复交给艾莉丝。

使用各种魔法来攻击敌人。

装备变更场所：离开魔晃都市后

使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德	バスターソード ミスリルの腕轮	かいふく＝ぜんたいか いかずち　どく
艾莉丝	ミスリルロッド ミスリルの腕轮	かいふく＝ぜんたいか ほのお＝ぞくせい
巴瑞特	アサルトガン ミスリルの腕轮	かいふく　チョコボよせ れいき　てきのわざ

A 在海豚跳跃时，不要移动克劳德并且连按口键，如此在第 2 次的跳跃就能到达上面

ジュノン → 搬运船 → コスタ・デル・ソル → コレル山 → 北コレル → ゴールドソーサー → コレルプリズン → 接下一页

S 在通路上储存记录

A 行进时配合横列走动，若感觉队长的声音逐渐消失，就用力地按下〇钮。当视听率超过 40％时，到**マテリア**屋卖**エーテル**和**パワーリスト**，然后买 3个“**そせい**”**マテリア**

I 在兵舍地下一楼的上级者的馆捡起“**てきのわざ**”**マテリア**

I 使**ルーファウス**的好感度升至 60～90 然后拿取 HP **アップマテリア**

I 捡**ぜんたいかマテリア**和**エーテル**

F BOSS　**ジェノバ・BIRTH**

巴瑞特未进行攻击时要作好防御

战斗之前将 ATB 改为**アクティブ**，而兴奋剂则用在除巴瑞特以外的其他角色。攻击时，以**チョコボックル**为主。

巴瑞特暂时停止攻击时，要进行体力回复。

装备变更场所：在搬运船上集合伙伴后

使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德(怒)	バスターソード ミスリルの腕轮	かいふく＝ぜんたいか そせか　HPアップ
艾莉丝(怒)	ミスリルロッド ミスリルの腕轮	かいふく＝ぜんたいか そせい＝ぞくせい
巴雷特	アサルトガン ミスリルの腕轮	かいふく＝ぜんたいか そせい　てきのわざ

I 某馆的地下捡起炎の指轮

A 立刻乘上空中缆车

A 在**ワンダースクエア**，凯特茜加入成为伙伴。此时，先将它身上的道具全部取下

A 立刻前往**バトルスクエア**

A 立刻前往**バトルスクエア**

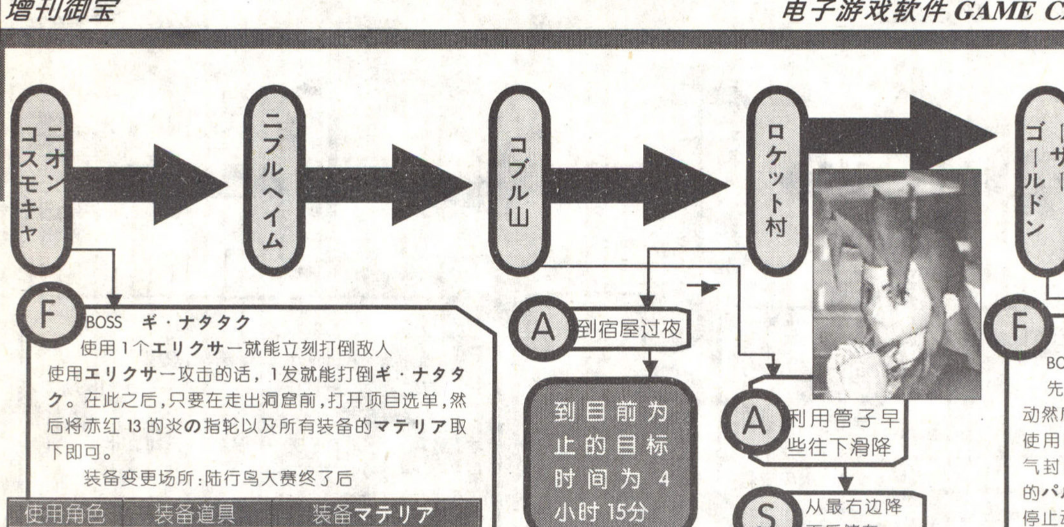
F BOSS　**ダイン**

用**チョコボックル**攻击

若考虑到往后可能会在陆行鸟大赛中失败，最好能在和**ダイン**对战前储存记录。若到目前为止都未和一般敌人交战的话，那么用 2 次**チョコボックル**即可获胜。

A 若未能获得最初陆行鸟大赛的优胜立刻 RESET

A 控制在海岸沿岸出现的**ビーチプラグ**以学得**マイティガード**特技。在此之前，一定装备上“**てきのわざ**”**マテリア**。学得后，进行装备变更



F BOSS **ギ・ナタタク**

使用1个**エリクサー**就能立刻打倒敌人

使用**エリクサー**攻击的话，1发就能打倒**ギ・ナタタク**。在此之后，只要在走出洞窟前，打开项目选单，然后将赤红 13 的炎**の**指轮以及所有装备的**マテリア**取下即可。

装备变更场所：陆行鸟大赛终了后

使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德	バスターソード 银の腕轮	かいふく＝ぜんたいか そせい　HPアップ
赤红 13	ミスリルクリップ ミスリルの腕轮 炎の指轮	かいふく＝ぜんたいか そせい　てきのわざ
艾莉丝	ミスリルロッド 银の腕轮	かいふく＝ぜんたいか ほのお＝ぞくせい そせい てきのわざ

使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德(怒)	バスターソード 银の腕轮	かいふく＝ぜんたいか そせか　HPアップ
艾莉丝(怒)	ミスリルロッド 银の腕轮	かいふく＝ぜんたいか いかずち＝ぞくせい そせい てきのわざ
巴瑞特	アサルトガン ミスリルの腕轮 炎の指轮	かいふく＝ぜんたいか そせい　てきのわざ

A 到宿屋过夜

到目前为止的目标时间为 4 小时 15分

A 利用管子早些往下滑降

S 从最右边降下后储存

F BOSS **マテリアキーパー**

使用**チョコボックル**和极限技攻击

战斗前将 ATB 变更为**ウェイト**。各角色的攻击内容，和前页的**ジェノバ・BIRTH** 相同。若敌人回复 HP，那么我方也回复 HP。在此之后，施展**マイテイガード**特技，以防止敌人的全灭攻击。另外，如果在此能使用凶斩的话，那么就能使敌人静止不动。

装备变更场所：**ギ・ナタタク**战后

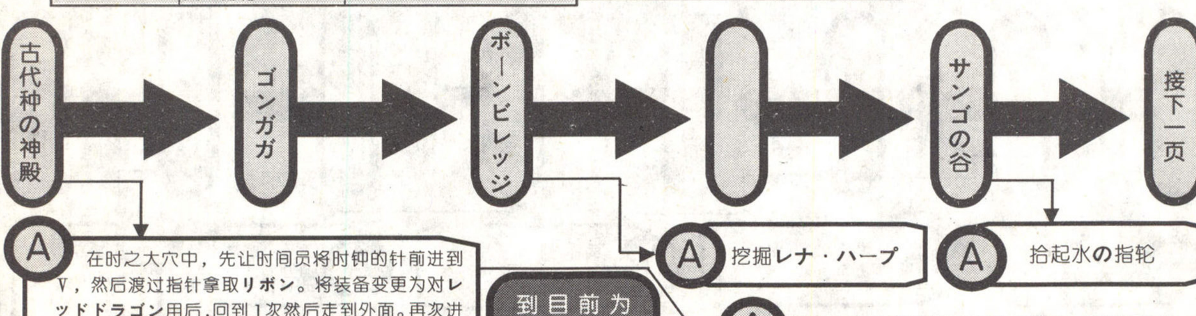
F BOSS **パルマー**

先使敌人静止不动然后再发动攻击

使用凶斩或者是邪气封印使回避率高的**パルマー**停止动作后，用**チョコボックル**进行攻击。于此同时，也一起使用**マイティガード**特技，防止队伍全灭。

A 希德加入队伍

A 前往**バトルスクエア**，在斗技场战斗时立刻逃走，从**ディオ**手中获得**キーストーン**



A 在时之大穴中，先让时间员将时钟的针前进到Ⅴ，然后渡过指针拿取**リボン**。将装备变更为对**レッドドラゴン**用后，回到1次然后走到外面。再次进到时之大穴，并且将指针前进到Ⅳ。

A 挖掘**レナ・ハープ**

A 拾起**水の指轮**

到目前为止的目标时间为 4 小时 59 分

A 要抓住持有钥匙的家伙，必须从 3 段中间的右边第 2 个洞穴进入，而后前往中间段，只要从左端跳下去即可

A 和持有钥匙的家伙谈话并回复 HP 和进行储存，在此顺便整理一下装备

F BOSS **レッドドラゴン**

打倒敌人就能获得“**バハムート**”

装备变更场所：获得**リボン**后

基本上这里也和对**パルマー**战相同。但是，邪气封印在此无效，艾莉丝以回复和**マイティガード**为主。战斗后，获得“**バハムート**”**マテリア**。

使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德(怒)	バスターソード 银の腕轮 リボン	かいふく＝ぜんたいか そせい　HPアップ
艾莉丝(怒)	ミスリルロッド 银の腕轮	かいふく＝ぜんたいか ほのお＝ぞくせい　そせい てきのわざ
巴瑞特	アサルトガン エジンコード 炎の指轮	かいふく＝ぜんたいか そせい　てきのわざ

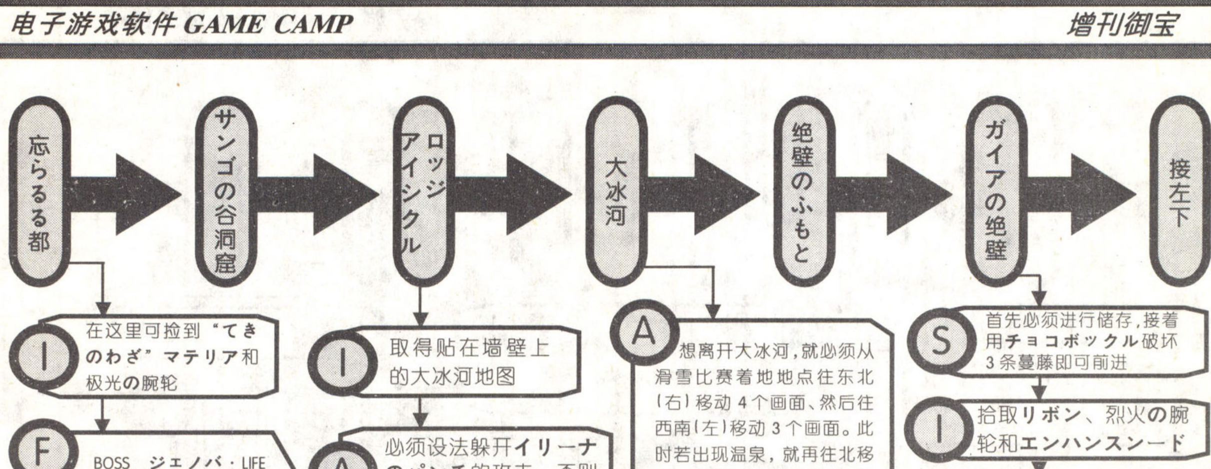
F BOSS **デモンズゲート**

静止不动技对敌人无效，因此以防御为主

凶斩和邪气封印在此不适用，因此克劳德和艾莉丝以 HP 回复和**マイテイガーガード**等进行防御。攻击用**バハムート**和**チョコボックル**即可。

装备变更场所：打倒**レッドドラゴン**后

使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德	バスターソード ドラゴンの腕轮 リボン	かいふく＝ぜんたいか そせい HPアップ てきのわざ
艾莉丝(怒)	ミスリルロッド チタンバングル	かいふく＝ぜんたいか そせい　バハムート
巴瑞特	アサルトガン エジンコート 炎の指轮	かいふく＝ぜんたいか そせい　てきのわざ



I 在这里可捡到“てきのわざ”マテリア和极光の腕轮

F BOSS ジェノバ・LIFE
有水の指轮的话就不必怕アクアブレス的攻击
克劳德以凶斩和ケアル、巴瑞特以チョコボックル、希德以マイテイガード和ケアル来进行战斗。装备有水の指轮的巴瑞特不会受到损伤,因此即使其他2人倒下,也要继续攻击。
装备变更场所:捡到极光の腕轮后

使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德	バスターソード ドラゴンの腕轮 リボン	かいふく=ぜんたいか そせい HPアップ
巴瑞特	アサルトガン エジンコート 水の指轮	かいふく=ぜんたいか そせい てきのわざ
希德	スピア 极光の腕轮 炎の指轮	かいふく=ぜんたいか そせい てきのわざ ぞくせい=いかずち

I 取得贴在墙壁上的大冰河地图

A 必须设法躲开イリーナのパンチ的攻击,否则会浪费不少时间

A 获得スノーボード

A 在滑雪比赛中,最初的分支点向右,接下来的分岐向左前进

A 想离开大冰河,就必须从滑雪比赛着地地点往东北(右)移动4个画面、然后往西南(左)移动3个画面。此时若出现温泉,就再往北移动2个画面,其后再往西移动一个画面。

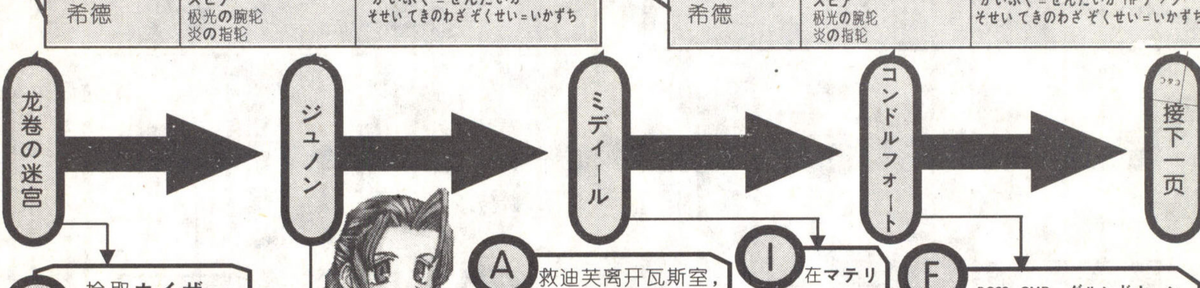
S 首先必须进行储存,接着用チョコボックル破坏3条蔓藤即可前进

I 拾取リボン、烈火の腕轮和エンハンスソード

S 装备好对ツインヘッド战的装备后,进行体力回复及记录储存

F BOSS ツインヘッド
要注意敌人的フイイナルアタック攻击
左(冰)侧的头会回复希德的HP,因此先攻击右(炎)侧的头。面对敌人的ファイナルアタック攻击,只要让使用チョコボックル的希德保持HP全满状态,其他2人即使倒下也可取胜。
装备变更场所:捡到烈炎の腕后

使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德	バスターソード ドラゴンの腕轮 リボン	かいふく=ぜんたいか そせい
巴瑞特	アサルトガン 烈火の腕轮 リボン	かいふく=ぜんたいか そせい てきのわざ
希德	スピア 极光の腕轮 炎の指轮	かいふく=ぜんたいか HPアップ そせい てきのわざ ぞくせい=いかずち



I 拾取カイザーナックル

F BOSS ジェノバ・DEATH
装备对炎炎攻击能有效防御的防具
凶斩所能适用的最后头目。让克劳德使敌人静止不动后,由巴瑞特发动チョコボックル攻击。サイレス,可用リボン来防止。只要装备表上所记载的物品,就不怕炎攻击。
装备变更场所:迪芙加入队伍后

使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德	バスターソード ドラゴンの腕轮 リボン	かいふく=ぜんたいか そせい HPアップ ぞくせい=ほのお
巴瑞特	アサルトガン 烈火の腕轮 リボン	かいふく=ぜんたいか そせい てきのわざ
迪芙	レザーグローブ 极光の腕轮 炎の指轮	かいふく=ぜんたいか そせい てきのわざ

S 记录储存

I 拾取ポイズンリング

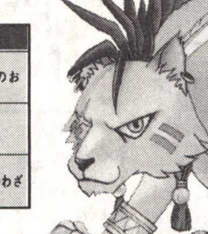
A 救迪芙离开瓦斯室,必须按照×、×、△、△×(同时)、△○(同时)、○的顺序依次按钮才行

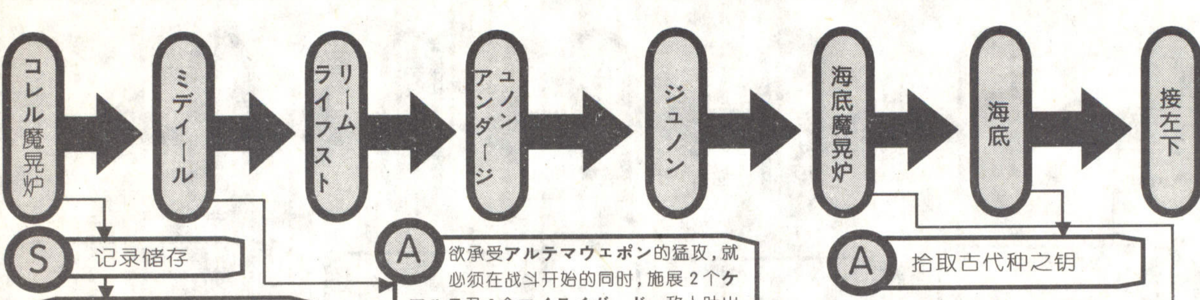
S 记录储存

I 在マテリア屋将所有未装备的武器、防具、装饰品卖掉,然后购买足够的“HPアップ”

F BOSS CMD・グルンドホーン
首先,在迪芙脱离队伍前,先为她装备上与下一页ウルフラマイター一交战的装备。在SLG战斗中,将SPEED调至HIGH,然后等敌人头目上门。

A 获得飞空艇后,让队伍中的某位角色装备3个“てきのわざ”マテリア,然后去习得下面记载的2个敌人特技。使用“あやつる”指令,可使记住技巧的时间缩短。学得技巧后,将已记住チョコボックル的マテリア取下,然后再1次去记住新的チョコボックル特技,详细方法如前所述。
●ホワイトウインド……将ジェノン区域出现的ゼムゼレット怪物控制后习得
●マジックハンマー……控制出现在ワータイ周边的足斩草敌人即可习得





S 记录储存

A 在列车的事件中，有列车速度可看列车路线图，在此后快速地交叉连按上和△键

F BOSS　ウルフラマイター＆イーグルガン
以快速战法解决
此处的战斗，只要用CMD·グランドホーン的装备以及快速战法进行即可。HP或状态回复，可使用**ホワイトウインド**（**ホワイトウインド**要对所剩HP最多的角色使用）。
装备变更场所：迪芙离开队伍后马上装备

使用角色	装备道具	装备マテリア
希德	スピア 极光の腕轮	かいふく＝ぜんたいか HPアップ×2 そせい　てきのわざ HPアップ×2
巴瑞特	アサルトガン 烈火の腕轮 リボン	かいふく＝ぜんたいか そせい　てきのわざ　HPアップ×2
赤红13	ミスリルクリップ ドラゴンの腕轮 リボン	かいふく＝ぜんたいか　HPアップ そせい てきのわざ そくせい＝HPアップ×3

A 欲承受**アルテマウエポン**的猛攻，就必须在战斗开始的同时，施展2个**ケアルラ**及1个**マイテイガード**。敌人吐出光柱后会逃走。

到目前为止的目标时间是8小时18分

S 拾起古代种の键

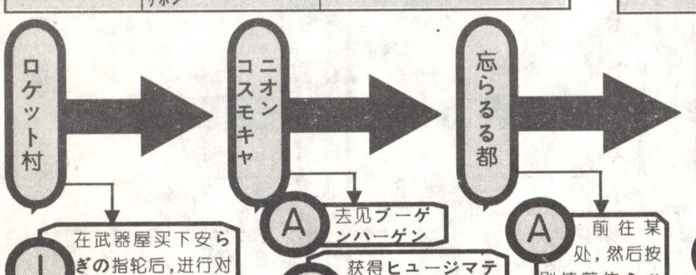
A 在潜水艇游戏中，紧跟在红色潜水艇的后面，然后不断使用鱼雷进行攻击

A 拾取古代种之钥

S 做好对头目战的装备整顿后，进行HP回复及记录储存

F BOSS　キャリーアーマー
雷射**マジックハンマー**两次加以封阻
战斗开始的同时，施展一次**マイテイガード**，两次**マジックハンマ**的话，就能封印敌人的**ラピスレーザー**攻击。在此之后，即使同伴被捉，也要继续攻击敌本体。
装备变更场所：克劳德复活后

使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德	バスターソード ドラゴンの腕轮 リボン	かいふく＝ぜんたいか そせい てきのわざ そくせい＝HPアップ×3
巴瑞特	アサルトガン 烈火の腕轮 リボン	かいふく＝ぜんたいか そせい　てきのわざ　HPアップ×2
希德	スピア 极光の腕轮	かいふく＝ぜんたいか HPアップ×2 そせい　てきのわざ HPアップ×2



ミッドガル　大空洞内部　一步之遥！距最后结局只剩

I 在武器屋买下安らぎの指轮后，进行对头目战的装备整顿

F BOSS　タークス：ルード
进入战斗后，3人一起使用**チョコボックル**
无视敌人的前卫，一开始就以**チョコボックル**集中攻击**ルード**。如此只要2、3发即可打倒敌人。若时间拖太久，要小心敌人的特殊攻击。
装备变更场所：购买“安**らぎの**指轮”后

使用角色	装备道具	装备マテリア
克劳德	バスターソード ドラゴンの腕轮 リボン	かいふく＝ぜんたいか そせい てきのわざ そくせい＝HPアップ×2
巴瑞特	アサルトガン 烈火の腕轮 リボン	かいふく＝ぜんたいか そせい　てきのわざ　HPアップ×2
希德	スピア 极光の腕轮 安らぎ指轮	かいふく＝ぜんたいか　HPアップ×2 そせい　てきのわざ　HPアップ×2

A 去见ブーゲンハーゲン

A 获得**ヒュージマテリア**的密码是：○、□、×、×

A 前往某处，然后按剧情前往**ミッドガル**，在这之后会发生剧情

F BOSS　プラウド・クラッド
大量消减敌人的HP
最初施展**マイテイガー ド**，而后一直使用**チョコボックル**攻击。若因为敌人的攻击而成为**リフレク**状态，就用**ホワイトウインド**。

S 记录储存

F BOSS　タークス：レノ＆イリーナ＆ルード
战斗开始后，立刻施展**マイテイガード**。在此之后，在每回合中对所剩HP最多的角色使用**ホワイトウインド**进行回复。只要能打倒敌人中的其中1人，其他的角色便可集中攻击**タークス**的**レノ**。

F BOSS　宝条
须注意最终形态宝条的连续攻击
最初要使用**マイテイガード**。接着，以**チョコボックル**攻击宝条本体，若被最后的宝条催眠，立刻要以**ホワイトウインド**回复。

I 拾取セーブクリスタル

S 当队伍全员集中在大空洞最下部后，作记录储存

A 大空洞最下部是此次攻略的终点……
最短攻略之旅，在大空洞的最下部告一段落。因为，能进行记录及确定游玩时间的最后地点就是这里。
不知玩家的成绩如何呢？

向9小时破关作极限的挑战！

增刊御宝

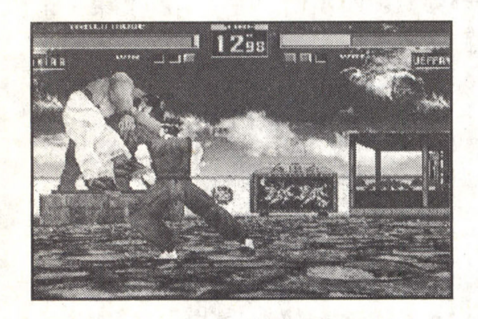
VIRTUA FIGHTER 2

高手心法披露☞

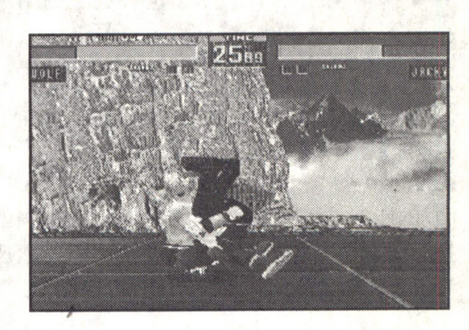
文/陈鹏

责编：天师

▲2代战士"全家福"



VR战士2 实战心得



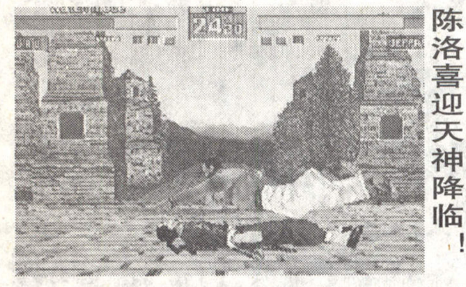
格斗至尊重实战
修罗霸王靠华山

写在卷首——对广大“VF”爱好者的几句话

VR 战士问世之初，即以其写实漂亮的格斗技，淋漓尽致的爽快操纵感倾倒了大批狂热的“格斗家”。更重要的是，“VR 战士 2”人物之间拆招破招、相生相克的设计可谓精密完美，也正是这种高度的对抗性，使得各路此游戏的“高级打手”们为之斗得烽烟四起。一日，惊闻其弟 VR 战士 3 终使第一位世界游戏冠军诞生，遂大加感慨——“看来游戏比赛进入奥运会的日子不远矣”！哈哈哈……（旁人：别理他，已经疯了…）

但“VR 战士 2”问世至今，却只见其出招攻略公诸于世，难见其实战研究张榜告人，当然原因自己也很清楚。“VR 战士 2”实战技巧相当复杂，而玩家们又南拳北腿，各有各的一套打法，再加上十名角色又代表几种不同的风格，要想把这些都来个大杂烩，对这厨子的手艺要求自然十分了得。所以自己亦不敢乱作“研究”，但自谓“实战 EXP”不少，因此总结出一点个人的实战经验和体会，以期能同各位 FANS 们交流交流。当然此乃一人之见，破绽缺陷定然在所难免，一旦被发现，第一个挨马趴的自然是俺。

两种心理——“技艺派”与“实战派”的风格



陈洛喜迎天神降临！

为了使大家能够轻松地阅读本篇文章，故选取了一些比较幽默的图片，这大概是“VR 战士”系列的所特有的东西吧！

舞蹈表演艺术家！

在所有的格斗游戏中，敏锐的反应和熟练的操纵是实战“入段”的最基本要求，这两点自然不必多费笔墨。但在两名“高手”的对战中，却往往能体现出两种区别甚大的格斗风格。一种是喜欢在实战中用华丽爽快的必杀技，连击技，摔投技来作为进攻技，而这样来打击对方也是自己的实战目的。胜负固然重要，但这一战打得是否漂亮对这类“格斗家”来说更为重要。象在“街霸”系列中追求“太阳”的即是这种人。而加一种则是尽量不用破绽大威力大的招式来攻击对方（命中率很高的反击时机除外）。以抓准对手的招式破绽来反击取胜，以最终的胜利来作为实战的目的。前者的作风大胆，进攻主动，许多招式带有“赌命”的性质，打中你惨，打不中我惨。这种类型的高者往往打起来逼力十足，令低段者缩手缩脚，陷入被动挨打的地步。而后者打法简明，防守稳健，破绽较少。高段者表现出稳扎稳打，确保优势，令对手狂攻无果，反而破绽百出。虽没有一时的快感，但最终吃了对方的银子，自然心满意足。这两种风格，我想把前者称为“技艺派”，后者叫做“实战派”吧。几乎所有的对战者均可以划在这两种风格之中。举个例子来说明一下，如在“VR 战士 2”的实战中，JACKY 的肘击反身踢(→PK)被 WOLF 防住之后，如果你用 WOLF，你将如何反击呢？如果马上用中段踢或膝蹴来反击，则证明你属于后者。因为这种反击的命中率极高，打掉对手的体力就行，这就是后者的实战心理。而如果你上去用旋风摔(←↙↓↘→P)或头捶摔(↘↘P＋K)，则证明你的风格趋近于前者。因为这种反击方法要求较高(反应快、操纵熟)，因而成功率相对较小，而且操纵复杂一些，使得操纵失误的机率也相对较大，容易“偷鸡不成蚀把米”。但一旦擒住，嘀嘀嘀……有够给它厉害的，这就是前者的风范。

▲来来来，密斯脱洛，咱俩比一比谁跳得远！战士无弱者——小天天在街机“VF3”中曾被人用海神杰夫里摔得一蹋糊涂，应将其归入“实战派”的行列吧！



▲神狼沃尔夫的成名得意技——巨人回转大风车。实战中几乎没有人敢轻易使用此招。当然“技艺派”除外。不过一旦此式成立，嘿嘿…“有够给他厉害的”！

较量——“格斗技第一”与“为取胜而战”

但我们怎样来理解这两种实战的心理呢？

“格斗技第一，对战的胜负是从漂亮的连击技（必杀技）中奠定的”这就是“技艺派”们的实战理论。技艺派就可谓是追求对战中的理想主义者。他总是脑子中先装上一种（或几种）完美漂亮的攻击技，再在实战中思考和琢磨如何把这玩意儿去施舍给对手，从痛打对手中来得到游戏的本质。打中了，对手就惨了，胜负也应当定了（理想一点）因此胜负就成了成熟的格斗技的附属物。而实战派的理论则是“为取胜而对战，不管场面如何，赢了才能体现出水平”。因而实战派同志则多是用最稳妥的方式去进攻对手，在对手的回击中思考和琢磨其招式的毛病，再予以狠狠反击。从取胜中得到游戏的本质，而对战中用出的连击技则只是其附属物而已。华丽与朴实，“逼迫式”与“稳守反击”，都可以克敌制胜。因此我把“格斗家”们划为两派，也只是观点上的不同而已，是无从断其中的优劣的。



▲名符其实的“背口袋”。擅背者反被背。

在此我们也不难理解：在某些游戏中可谓“辣手摧人”的“阴招”的专利人多属于技艺派，而在某些游戏中“拼刀”贼厉害的人多属实战派吧。

其实我写的这两种风格，绝不是绝对的，某“格斗家”只可能是趋近于某种风格而已。而那些成为实战格斗游戏的“顶级”高手们，所苦苦追求的，或许也是这两种风格中的“变通”二字吧。



◀杰夫里：『你看清楚了吗？』舜：『都怪我个头太低，多亏这回你背我，连那边的美景都能看到，只是拜托你轻点把我放下来。』

看到这里，你或许要问：“你不是谈 VR 战士Ⅱ吗？干嘛扯进来这么多大框子似的东西。”其实我写这么多，也是想让玩家们了解一下，在任何一个对抗性极强的游戏中，技艺和胜负是永恒的主题。技艺中诞生胜负还是胜负中产出技艺，这可谓是“鸡与蛋”的关系，让哲学家们头疼去吧。不过玩家应理解，对技艺的追求和对胜负的追求，其比重分配的不同即可以表现出人的个性，玩家的风格。更了解一些自己和对手的风格，则更能思考出一些好的打法，“知己知彼，百战不贻”嘛。

有些玩家虽然胜了，却因为没用出三段必杀而摇头叹息。有些玩家三层能量一满，就坐立不安，手指上移。你该明白他们属于哪类“格斗家”了吧。（Sorry，扯街霸上去了！）

纸上谈兵——游戏中没有“最强”的战士



▲“唉，毕竟是年岁大了，连马步都扎不稳了，惭愧啊，小伙子……”“舜帝老师父，您可别这么说，我还想跟您学两手醉八仙呢！”

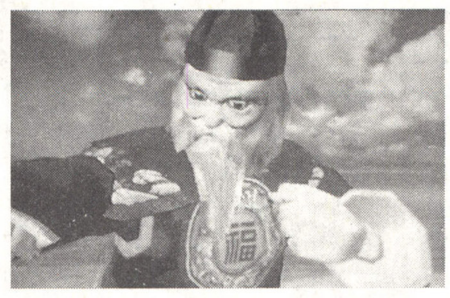
好了，让我们来谈谈 VR 战士Ⅱ。在 VR 战士Ⅱ中，我比较擅长的角色是 KAGE，SARAH，及 PAI。在我的了解中，AKIRA 好象是被以为最强的角色，而且现任 VR 战士Ⅱ世界冠军也是用他（哦……！），但我的理论中，AKIRA 却象个较弱的角色（与大众背道而驰，必定没有好下场）。后面我就会用自己最擅长的 KAGE 和 AKIRA 做一次比较，（纸上谈兵的家伙），现在一来谈谈自己在 VR 战士Ⅱ实战中的经验和体会，二来讨论讨论这个观点吧。

在 VR 战士Ⅱ的实战中，要想“出人头地”，在我看来，除了基本的素质外，了解和熟悉每一位角色是很重要的一条。因为在 VR 战士Ⅱ中，其每一招式的相生相克都设计得很巧妙。那其中每一位角色的每一种出招的出招收招时间，攻击距离，有效范围及威力等对实战者来说 应该了如指掌，这样也更能了解对手的套路和抓住对方的破绽。如 JACKY 的中段踢（↘K），被 PAI 防住后可马上用高蹴脚反击，不管距离多远，命中率百分之百。（用 LION 的 PPP 或 PK 也可立即反击）但对 KAGE 的中段踢就不行了，原因就是 KAGE 的速度比 JACKY 快。那 JEFFRY 等速度比 JACKY 慢的呢？你就用 PAI 看着办吧。



▲“喂，老陈，你比舜帝老头年轻 30 岁，不用把你轻点放下吧？”“不用不用，我保证你会后悔就行了，杰夫里先生！”

我在实战中遇到过这样的对手，我用 JACKY 对他的 JACKY 可谓不相上下，但换一怪里怪气的 SHUN 或 LION 他就频频中招，其原因也就是“格斗家”们通常的口头禅“不熟悉对方的打法。”所以在 VR 战士Ⅱ的实战练习中，我认为追求“十项全能”是很重要的。而且玩家们也不难发现，在身边的许多格斗“高手”中，往往从不拘泥于某一个角色。这样给他们带来的好处除了有许多种打法和风格可以选择外，更重要的是可以更加熟悉和了解对手。（什么，JACKY，我都是用 JACKY 出道的哟！）



▲MODEL－3将舜帝『童心未泯』之态表现得维妙维肖。2代中他以手撑地头向下用脚踢人那招最能说明其『怪里怪气』。



玩家对格斗游戏的掌握最难能可贵的就是“全面”二字，但凡能够将每名角色的招式弱点找出，则一定能够用你所熟悉的那个人物找到化解的方法（如果这个游戏的均衡性良好的话），这在二维格斗中是很明显的道理，原因是 2D－FTG 人物的“能耐”有限——小天天曾在土星上透彻研究了“恶魔战士 2”中各魔的特点，后于街机上用“怪里怪气”的中老怪 PHOBOS 机器人与诸多高手交手，竟是胜多负少——三维格斗人物的动作堪称“浩瀚”，虽不能面面俱到，但如能对各“怪异”角色的招式加以揣摩，亦必能够在关键时刻出奇致胜。

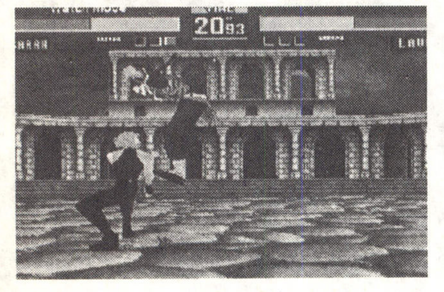
高手心法——要达到敌不动我先动的境界

在充分了解了各位角色之后，接下来的，便是在实战中正确的观察和判断了。一位 VR“强豪”有句开玩笑的话，“敌不动我不动，敌要动我先动。”虽是玩笑，但细一想还是有几分道理。在 VR 战士Ⅱ中，如果你的出招（如 KAGE 的↙K＋G）刚打在对手的出招上，其威力比打在站立未防御的对手身上大得多。如 KAGE 可以马上接一重追击（平时则不能），其现象是对手中招的声效比平日清脆许多。我就曾用 AKIRA 的白虎双掌打（⇓←→P）“啪”的一下打掉对手近一半体力，爽呆了！（你不是正吹鼓 AKIRA 弱吗？啪……）



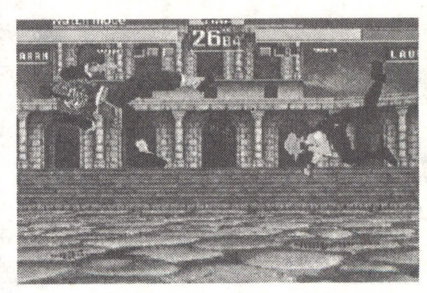
▲“尊敬的杰夫里先生，我们中国人说话一向是算数的！请领教一下‘虎燕脚’的厉害！”

那么如何判断对方的动静，这就是多了解对方角色动作的结果了。许多对战者在紧张的对战中往往在出招或上前摔投时都有些不自觉的前兆动作，或角色在出某招时（特别是重招时）也有前兆动作，抓住它一特点，自然对自己十分有利（不论防御或封招）。谁先发出和熟悉对方的习惯动作，正是从一方面体现双方实战的差距。许多 VR 高手都有这样的感觉，在高水平的对垒中，往往只会注视对方的角色，而凭感觉来控制己方的角色。这倒使我想起一条格斗的理论：在实战中（注意：真的实战！），双方相峙时，你要注视的是对方的手和双肩，不要看脸，不要看脚。因为任何人要动脚时，其双肩都会有前兆。很有趣呀！而且传闻有些“耳听四方”的高手还能从对手摇杆的声响来作出反应，厉害厉害。（没准江湖上的闻风避器之术还没失传）。不过虚虚实实，有些玩家也正是利用这一点来诱敌。比如在 VR 战士Ⅱ的中距离相峙中，轻按一下 K，再马上按住 G 键，很能刺激对方的神经哟！



▲陈洛张开双臂作大鹏展翅状，运足气力从天而降，恨不得将对手踩成齑粉，然而，聪明的莎拉小姐似乎早有准备，一个紧急起身而化险为夷。

当然，在 VR 战士Ⅱ这种高速快节奏的对战中，正确的判断是需要敏锐的反应的。需要反应达到什么条件呢？举两个例子吧，如果在中距离条件下，对手中段踢落空，你能马上反击就行。又如 SARAH 的四连击（PPP↖K），如果你能在前三拳中与否的反应下作出是否击出↖K 这一招，那你的反应就相当不错了。而这种战术在实战中很实惠的哟。



▲可怜的陈洛被莎拉的“杀手锏”回跃踢——↖＋K 给击至半空中。陈如不中此招则必然会重手反击莎拉。你若是 SARAH 会怎样呢？

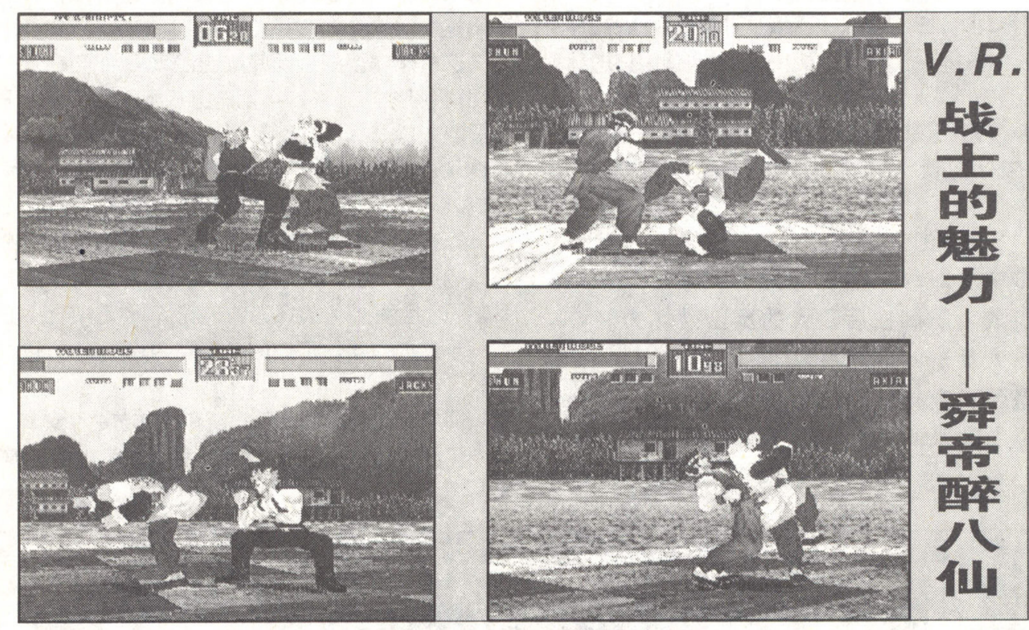
我所指的心理战，应该是指了解对手的实战心理（即实战风格)后所用以掌握场上主动的战术。看到这里，或许你就能理解我为什么在前面碟碟不休的大“砍”一通风格的原因了。任何人因其个性的不同，总有一些自己的套路。而“高手”们，取胜的关键正是迅速适应对手的套路同时找到克敌的方法。换言之，即掌握场上的主动权。有些VR低段者常在对战中有这种感受，在近距离的缠绕战中，刚想一出招，就挨一重腿。于是许多人就觉得对方果真高手，连自己要出招都猜得到。心理上也蒙上层阴影。要么再遇到这种情况时就缩手缩脚，任人宰割。要么就“你横我更横”，险招乱用。其实这并不是“高手”会猜招，而是他在无数次对战中自我总结出的一种战术，因为他发现在这个时机下大部分对手会有意识无意识的反击！他也正是用这种种战术来保持自己战斗的节奏，相反，如果你没有自己的节奏而在实战中随对方的节奏走，换句话来说就象围棋实战中进入他人的“步调”，凑别人的“调子”。后果自然不会很好。

所以我觉得，有种种丰富的攻防战术，能打乱对方的实战心理，这也是成为一 VR 战士Ⅱ高手所必须具备的。而在 VR 战士Ⅱ中，也正有许多招式相互的变通和组合，是令人防不胜防的。前面我所提到的两点可以说是增强自己身的，但这一点就是施加于人的。而且在这一点上，往往技艺派对对手心理上的打击比实战派要大得多，这也正是他们冒着风险的结果。

比如 JACKY 在中距离突然突进，对手容易激起反击动作，这时一个膝蹴(→K)加上一个旋蹴(↖K)，命中后会大大震憾对手心理(即使是高手)。再一次突进时，许多低段者就容易反射式的防御，这样就容易挨摔技。其场面上来说，就是 JACKY 掌握了主动权。

但并非进攻才能掌握主动。(实战派论调)。

再拿一位“强豪”(技艺派)的话来说吧，“动我打，不动我照打。”这或许会给那些低段者一点点启示吧。



勿猜为上——世嘉格斗游戏实战的要求

好了，现在我来解释一下 VR 战士Ⅱ中为什么我不主张去猜对手下一步的行动了。

其原因也很简单，因为 VR 战士Ⅱ同其它格斗游戏相比，其速度快得多。更重要的是，蹲防不能技也使进攻方的进攻手段更加多样化。还有一点，那就是容易打乱自己的思维。比如，在相峙中，你推测对方可能中段踢，那么在自己的思维中就有一个“对方一动就防守”的潜意识。对方一动，但不是中段攻击，而自己再去作判断和纠正，往往可能使反应慢上“半拍”。而且象一些攻击招，自己猜准了，防住也很难有后续的反击手段。一旦猜错，则有点自己打击自己心理的味道。如果在进攻中，猜敌是防上还是防下，则也算可行，但在相峙中，猜敌是攻上还是攻下，则未免是置自己于被动之中吧。

各位能理解吗？

其实谈了这么多，归结起来也就三点，充分的了解角色的特点，实战中正确的判断和反应以及成熟完善的实战战术和心理。第一点是技术上的，第二点是反应上的，第三点是思维上的。这三点是很实际的，也是会随着玩家们的 EXP 不断提高的，好好努力呀。

心理战——笼罩在低段者头脑中的阴影

接下来，就该谈的是"格斗家"们早已不陌生的"心理战"了。但是在这里我要说的心理战，或许叫我理解到的心理战，却并不是要对战者在对战中去揣摩对方的心理，去推测对手下一步该怎么怎么行动，或下一招该出什么什么招，因为在快速紧张的对战中，是绝不会有充裕的时间去考虑这些的。特别是在 VR 战士的有些近身的乱战中，对战者甚至都是凭着本能的反应；用某一招最好！对于 VR 战士Ⅱ实战中的紧张感，就我的体会来说，绝不亚于乒乓球运动的紧张感。而在乒乓球运动中，选手绝不会心里去推测对手下一手会落到哪儿，特别是近点的对攻中。

所以我并不主张在 VR 战士Ⅱ的实战中去考虑对手下一步会出什么招式，至于这为什么，可以在后面告诉大家。

但是，我又赞成在 VR 战士Ⅱ的实战中去"测招"。所谓的"测招"，就是在对手马上出招的一瞬间去判断对手的招式，这当然就是前面所提的需要正确而敏锐的判断力了。

招式胜率——格斗中重要的角色评定指标

还有一点，就是自己总结出的理论上的东西，那就是招式胜率的计算。这也就是我敢妄称 AKIRA 是弱者的根据。请先别扔砖头，看我说完再扔。

招式胜率的计算？听着挺新鲜吧，打架还要算？规矩真多！其实我也不是让你们实战中去算这些，但应该总结一下。

我们常说起"某某招比较实用"，其实这也就是对这招使用效果的评价，同样，我们也可以用理论的方式来计算一下。

计算一招胜率的要点有四个：

1. 击中后对敌人的破坏力。

2. 被敌人防御住后敌人的反击破坏力。

3. 敌人反击的成功率。

4. 是否有变化的后续手段。

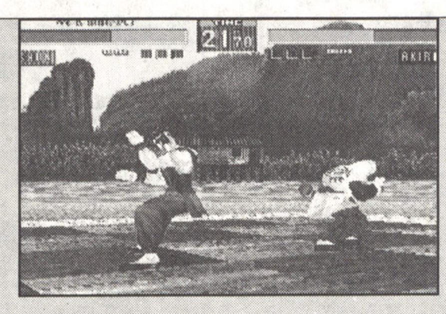
比如前面提到的 SARAH 的四连击 PPP↖K 这一招。其破坏力很大，但被敌人防住后的反击破坏力也不小（视角色而定），敌人反击的成功率也很高，但其可以变化为 PPP 被防住后就不旋那一腿，甚至可以上去用投技。这样对防守方来说反击的难度相对变大。可见这一招在实战中灵活运用是很实用的。

这样作的目的就是筛选出胜率高而破绽小的招作为实用招（甚至实用战术），用作打开相峙局面或用于进攻的手段。如象 KAGE 的反身腿（↙K＋G），SARAH 的后挂腿（↙K＋G）JACKY 的下摆拳（↙P）等，都是实用性很高的进攻技。用最小的风险来换取最大的效果！

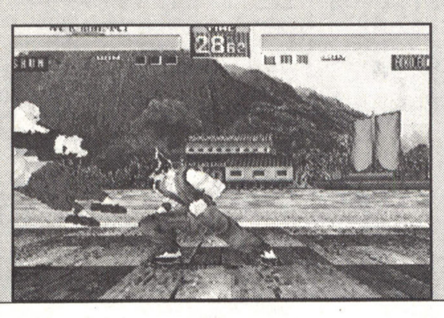
而在 VR 战士Ⅱ中，我很追求一些连续技的变通，其最大的目的，也就是扰乱对方，从而降低对手反击的成功率。理论上，在同等破坏力的情况下，你击中对手的命中率为一半，而对手反击你的命中率为百分之四十，那你就"赚"了。

而且我们可以把角色的所有招式做一个计算，就可以清楚了解角色的特点和长处，也就可以定出相应的战术。







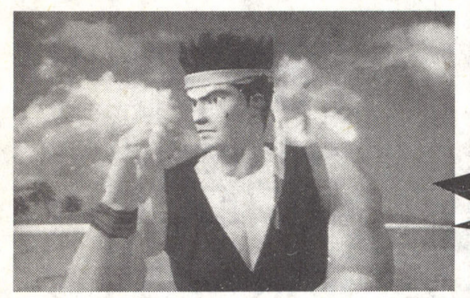


V.R.战士的魅力——结城晶绝技

崩击云身双虎掌

修罗霸王靠华山

结城晶——你真是战士中的强中之强吗?







铃木裕部长亲赴中国武乡河北沧州考查八极拳法而创造出的"VF"代表性人物。外型朴实无华,是个地地道道的"格斗家"装扮,比武时作风却极硬朗,招式之丰富、连续技之华丽令人叹为观止。在我国许多玩家乐于使用此角色游戏,且越是难发之招,玩家则愈发勤练至"心想式成"的高境界,如"崩击云身双虎掌"。全球公认的综合实力 NO.1,荣誉的背后是其永无止境的修行。

忍者。招式飘忽,非常人可以习来。3代中似乎更加高明了,连续团身前滚翻直滚的对手是叫苦不迭,骨碌骨碌骨碌…,然后对手就掉到台子下面去了,这影丸是玩麻将又输了吧?NINJA 不可如此!同样受到了我国玩家喜爱的角色,3代里 2P 的他那一身常人的"行头"大家一定觉得特别新潮吧?是不是那反光的裤子可以让对手分心他才穿的呢?说不定这也是忍术的一种。完全可以打败 AKIRA?

好了,终于谈到 AKIRA 了。

AKIRA 在招式上,其几乎所有的破坏力大的招,其副作用也很大。如二段踢(→→KK),白虎双拳打(⇓←→P),被防住后是任人宰割的份。而其破坏力,比起 KAGE 的风车蹴(↖K+G)或投技弦弧落(←P)来说,却小一些。换言之,这就是理论上的"高招"。而其普通技,由于 AKIRA 的追打技不太强,所以比起 KAGE 来威力也小一些。摔技除复杂的(P+G+K·←↘P+K·P)以外,大多只是花哨一点而已,威力并不大。而 KAGE 的弦弧落(←P),极为方便,加上一记重追击!威力可观。那么在 AKIRA 和 KAGE 理论平等机会的情况下,KAGE 是似乎占便宜一些。

那么在战术上 AKIRA 是否更胜一筹呢?其实我觉得未必。KAGE 在速度是一流的,这点上 AKIRA 没有任何近身乱战的便宜。而保持距离,则 KAGE 的(↙G+K)正是强项,距离远,威力大。而 KAGE 的中段踢(↘K)命中敌摇晃后上前弦弧落(←P)也是让众多对手怵头而不敢轻易蹲下的。AKIRA 有一战术,就是用(↓→P)将敌人击于台下取胜,因此把对手逼至后场加重其顾虑。不过 KAGE 也有一种战术,即用弦弧落(←P)将敌扔至空中后,不追击而用风车蹴也能从自己后场将对手打至台下。如在台边,则在对手刚起身时来一叶牙龙,(→→G+K),把对手硬撞下台。所以在和 KAGE 的对战中,逼迫 KAGE 时不得不考虑这一点。

另外 AKIRA 的连续技很少,因而其进攻的线路变化很少,这也是我认为 AKIRA 弱的一个方面。

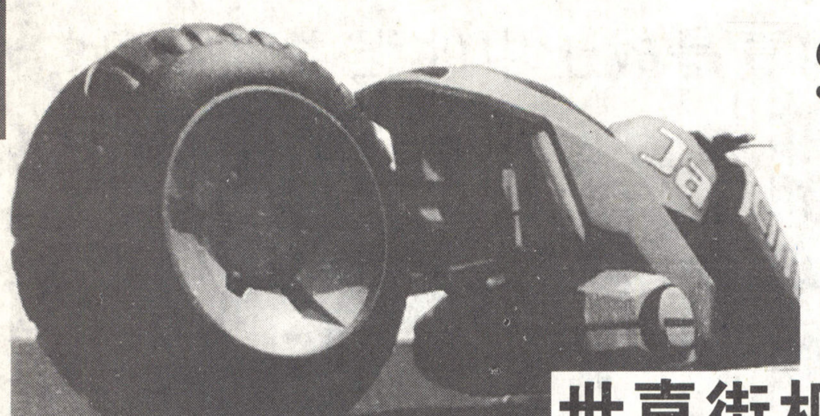
现在你要说,AKIRA 不是擅长返技吗?但其实在同 AKIRA 的实战中,我从没考虑这一点。因为在我看来,AKIRA 用返技不会是随手击出(那是运气)。其用返击前必推测对手的招式,(其被动性我已说了,也不能返旋转系的招式,而且中招的机会也较大,用我前面的理论计算,得分自然不高。

而且在我遇上的 AKIRA 中,也没有靠返技吃饭的。(井底之蛙?)

JACKY 和 SARAH 对付 AKIRA 我觉得也不困难,一句话,下手越重越好。嘿嘿嘿……如果你是 AKIRA 的仇人,你懂了吗?什么,AKIRA 是世界冠军,那是他本身段位比我高!同志!

唉,扯了这么多,最后悄悄的告诉你一个我的最新发现成果,决定对战中胜负最重要的因素!是什么呢?嘿嘿嘿……记得在决定日本命运的关原合战前,东军主帅德川家康对部下说过"决定战争中胜负的,却是运气!"是吗?我认为是的,记住,好运气才是最重要的哟!当然这也是有前提的,各位能理解吗?好吧,祝各位武运昌盛,嘿嘿嘿……我练忍术去了。(啪啪啪……一阵砖块乱飞……)

编者按:从上面的文章中大家一定可以看出陈鹏作者朋友是一位精研 VR 战士的高手了,他也是参加过北京"VR 战士 2(ARC)"大赛并且获得了较好成绩的(8强)。这篇文字包含着作者的许多"经验"在里面,而并非仅仅是"心得"二字就能概括的。VR 战士系列游戏是名符其实的"VR",它真实、严密,而且美丽,SEGA VF3 给游戏者带来的那种感觉甚至是难以形容的,本文虽名为"2 代"之心得,但显然可以推而广之到"3 代",以至平面格斗在其中都有值得借鉴的地方,读者若能仔细加以研究,必将在实战技巧上有所进步,在此希望各位都能成为"VF"系列的高手,以从游戏中获得更大乐趣。



SEGA AM 研究开发部

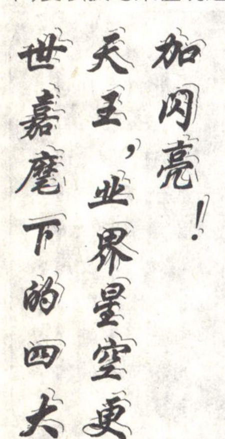
世嘉街机部队大检阅

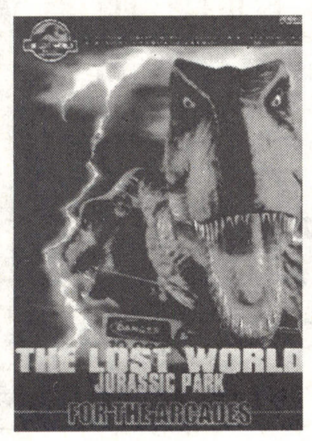
SEGA AM 小组究级档案 AM R&D DEPT. #1　　责编：天师

**强硬游戏制作群集结
技术、等级实力派集团**

AM1 研

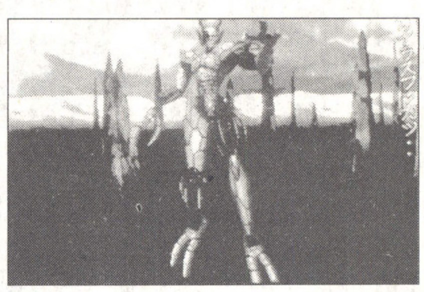
过去的作品如“赛车追逐战”、“TURBO OUT RUN”等具有扩大、缩小、旋转机能的 2D 赛车游戏，就是这个小组精心制作的表现，不断的推陈出新、开发出更吸引人游玩的大型体感游戏，就是 AM1 研获得玩家支持的原因。该小组曾经努力于 ST－V 基板的软体开发工作，已推出的 ST－V 版游戏有“战斧格斗篇”、“VR 战士 REMIX”、“VR 棒球”等热门标题。在 96 年 1 研也开始朝着 MODEL－2 基板进军，要以技巧来证明这个小组超人一等的实力！











▲◀1 研优秀射击作品——“死亡之屋”，MODEL－2 基板。两主角十分潇洒，敌人虽是丧尸之类，但形象却很铁血。游戏紧张刺激，发售以来好评不断。

1 研给人以踏实的感觉，而制作出的游戏却一点也不含糊！

AM1 的小组成员约 80 余人，在早期的 SEGA 街机上曾推出过“OUT RUN”系列作品，近期则专注于 SATURN 互换基板 ST－V 与 MODEL－2
的软体制作。该小组最新的 ST－V 作品是“深海垂钓”，在这款钓鱼的模拟游戏中，是使用了 CD－ROM 与 MPEG 动画再生硬体，游戏的画质堪媲美 LD 影像，而且资料的读取速度非常快速。该游戏使用了 320Mb 的超大容量来表现远洋鱼群的丰富习性。

在 MODEL－2 的开发制作上，最新的游戏是“SKY TARGET”，这是款综合了“冲破火网”与“G－LOC”而完成的 3D POLYGON 射击的体感游戏，游戏中巨大飞行物的飞行动作、游戏背景的真实模拟，都有着最传神的演出。除了“SKY TARGET”之外，活用 MODEL－2 基板最大 CG 表现能力的“INDY 500”赛车，也正在娱乐中心引擎全开中。该游戏采用 4 个视点切替与自排手排 2 种操纵方式，其卖点就是“赛车游戏史上首款时速 400 公里的惊人速度在此实现”！在 SATURN 和游戏史上成为超一流作品的“铁甲飞龙”系列作品，也是该小组努力的成果。1 研的部长为中川力也氏。

SEGA AM1 研经典巨作——“印地 500”赛车

关于 INDY 500，它是在美国十分受欢迎的赛车运动，特点是速度快，是比 F1 赛车“高级”的车种，是美式的赛车，它激动人心，拥有令人无法抗拒的魅力。SEGA 1 研借 MODEL－2 强大能力，将“未来才能玩到的游戏提前奉献给机迷”（请见其街机筐体座位下面的标语）。这是小天天最喜爱的街机 RAC，甚过 DAYTONA。该游戏在演示画面时的那一段“电吉他、贝斯、合成器、鼓”所奏的震憾音乐，特别是第一个音符的那声高音吉他，真正是令人叫绝！难以忘怀！而游戏当中的 BGM 同样是美式风味的歌唱，超美丽的背景，极优异的操纵感，真不愧是 AM1！NO1！游戏之所以采用阔屏，完全是为了突出那 400KM 的究极速度感，部长介绍说“视点越低则速度感越强烈”。希望 1 研能再作出类似的经典来！！

联机对战

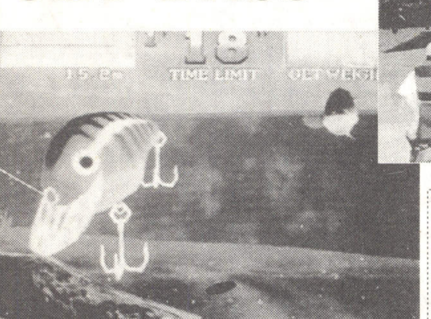


▲“INDY 500”在今年美国 E3 展上被 SEGA 作为展品摆出来，并没有因为是 95 年的游戏而受到冷落，反而吸引了一大批车迷前来一试身手。不仅是那超高速的飙车感，游戏时位于玩家前方的两只高保真音箱所放送的强劲音乐同样令人兴奋！

SEGA AM1 研超新作展望！MODEL－3 出征！！

享受自然！

GET BASS

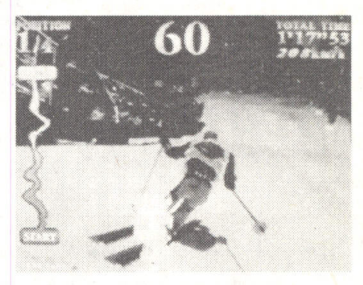


钓上一条大的！1 研真是酷。用 MODEL－3 来模拟钓鱼，大概没有比此更能仿真的了。现实中钓鱼是个什么样子，能获得多大乐趣，你都能从这款游戏中再次感受到，而且更胜一筹。多彩的海中热带鱼在等着你下饵呢！有关此游戏筐体的介绍请见 AM4 研。

WATER SKI



SKI CHAMP



这款滑雪游戏将展现给玩家以超美丽的映像，MODEL－3 的迫力。游戏拥有大迫力映像的障碍物，令人目眩的悬崖，一切就是“重现大自然”！

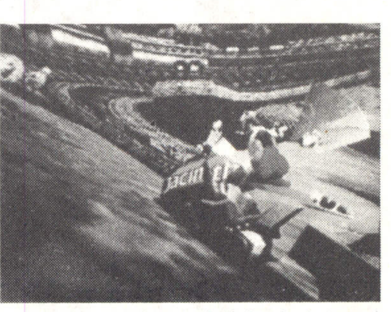
SEGA 的游戏总是乐于创新。这款以为滑水为题材的游戏场地被设定在美国南部的一座美丽的小岛边，波浪对游戏者的效果将通过专用筐体来感受到，极为真实。

超劲爆！



MOTOR RAID

MPDEL－2 基板的强力再一次得到证明。这是一款有些类似早期“飚车王”的游戏，但背景似乎是在未知的惑星上，个性化的 4 名车手，在飙车的同时还要攻击他人，而攻击的种类就颇为丰富了，可以向多个方向打击以求给敌伤害，不但能将自己的心爱武器掷出，还能抢对手的武器，极为刺激。



▲5 种类的惑星各有特色，赛道的形式多种多样，地势不但落差大而且还有倾斜，COOL IT！

★★★★★ SEGA AM 小组究级档案 AM R&D DEPT. #2

最厉害的 VR 游戏制作小组 想像力丰富让你大吃一惊!

AM2 研

世界街机史上最具威力的虚拟现实(VIRTUAL REALITY)游戏制作小组就是 AM2 研,曾经以"VR 赛车"(1992 年,MODEL-1 基板)、"VR 战士"系列、"DAYTONA USA"(1993 年,MODEL-2 基板)而引导电玩界朝 VR 世界发进,2 研功不可没也!!该研以不可思议之软体开发技术,导入新 OS 系统的动力能源,组合了 SATURN 版"VR 战士 2"的硬体力量。在来势汹汹的完成"VR 战警 2"之后,目前正倾全力于新一代究极基板 MODEL-3 的软体制作工作,眼下已经是"VR 战士 3"独步天下的局面了(于日本 ARC 榜上长期居高不下,以 5 倍第二名得票率的压倒性优势存在,又至发稿前,其研"VR 前锋"足球游戏已勇登排行榜第二名!),那么,2 研还会不会继续创造一个新的神话呢?让我们拭目以待吧!

◀在街机上表现很好的 SPG——"VR 前锋",体育游戏能够在 ARC 榜上占得一席之地是不容易的。

◀2 研铃木裕部长同日本『VF3』冠军(鹰岚)亲切握手。

▲上面这张图片是"VF3"中的冷美人莎拉小姐,这难道是游戏中的画面吗?请大家注意她的面目表情,这就是 MODEL-3 的威力。

MODEL-3 对应游戏的第一弹就是"VF3",该硬体基板是使用 64 位元的 POWER PC 603e RISC 晶片,其硬体特性是每秒间能达到 60~100 帧动画并控制 100~120 万个 POLYGON 的描绘,拥有即时三次元贴图和全新的光源指定和色彩显示。透过该基板的强硬特性,结城晶理应变得更加帅气,更加"凶悍"哟!

"VF3TB"是 VR 战士的组队对战版,真的有点像 SNK"格斗之王"系列,其显著特点是与他人对战时更加公平,如果你擅长多名角色的话,即使被高手打败一局,那么仍然有很大希望在后面两局中扳回来。97 全日本"VF3"大会就曾向玩家展示了此改良版。另外值得一提的是,"TEAM BATTLE"版可以选择 4 种不同的视点,极具迫力。

AM2 研携 SEGA 王牌基板的劲作在此!

SCUD RACE PLUS



▲大坦克出现。其实根本不是什么 TANK,谁敢和它一起比赛呢?原来是屋子中的铁制玩具!这就没什么可怕的了,看驾驶员这慈善的面庞。

世嘉的街机赛车游戏是有着质量保证的,2 研的作品就更不用说了。在前作硬派风格的"浮云赛车"获得成功后,为了让更多的人尤其是女士都能享受到赛车的乐趣,SEGA 推出了此作,增加了"超初级"的赛道,其俯视图就好像一条标准的 400m 跑道,而实际上是在一间屋子里进行飙车,赛车缩微化,背景则是巨大无比的家具,神秘"赛车"也增加了三辆(外加一只 CAT),颇具创造力哟!LADIES,START YOUR ENGINES!!



▲PORCHE-911 与 BUS 的对决。硬派与弱者之争?错。忘了那个龟兔赛跑的教训了吗?公共汽车的耐力可是第一流的哦!由于 MODEL-3 基板的超强性能,BUS 中的 Q 版人物清晰可辨。

★★★★★ SEGA AM 小组究级档案 AM R&D DEPT. #3

AM3 研

独树一格、突破传统 超现实派的超人部队



AM3 研原是 AM1 研所属的软体设计成员，树大分枝，于是脱离 1 研独立。AM3 研所制作的游戏最大特色是视听觉的感官感受，因此才会有"侏罗纪公园"系列、"世嘉拉力赛"、"电脑战机"系列、"MANX T T 摩托车赛"、"东京番外地"等令人喘不过气来的爆炸性标题。今后 AM3 研的动向值得电玩家留意，不要忘记这是个十分体贴玩家的小组哦！3 研部长小口久雄氏。

AM3 研是在 93 年 10 月成立的，构成的从员约在 100 余人。其代表作品为"SEGA RALLY CHAMPIONSHIP"、"电脑战机 VIRTUAL ON"、"LAST BRONX 东京番外地"、"MANX TT SUPER BIKE"。该小组年轻充满爆发力，对于游戏制作的理念完全是天马行空的超写实幻想，在"电脑战机"中 AM3 研表现了生化电子人生动活泼的人性化动作、宇宙空间格斗场壮观情景，在"MANX TT"中，该小组更是亲临赛车场，实际研究摩托车在各种地形上所表现的形态，3 研丰富的想像力，再加上追求超真实的专业执着理念，因此不管在 MODEL－2 的业务成就，或是 SATURN 的软体制作，都有着最高等级的影音表现！

早期 SS 赛车游戏的设计并不是顶尖的，因此 3 研在移植"SEGA RALLY"时特别朝影像的细致流畅这一方向来努力，当玩家们能够在家中体验到这款优异的街机移植作时，可别忘了那是 3 研苦心的所得喔！



TOP SKATER





▲◀如果说"滑雪"题材的游戏是 NAMCO 社长中村雅哉先生所"发明"的话，那么以"滑板"这个年轻人的运动为题来制作游戏，也只有 AM3 研这一群"追梦"人才能办到。MODEL－2 基板，全日本大会举办中。

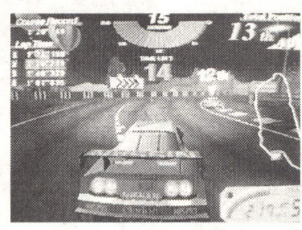
惊世骇俗的重磅炸弹"侏罗纪公园～失落的世界"，来自 AM3！

▼嘿嘿嘿嘿…，我 Mr.CROCDILE 总算能饱餐一顿啦，这些天光吃小恐龙可不行，得换换口味……



▲咦？！是什么人敢拿着一个黑洞洞的东西向我大鳄鱼晃来晃去！不好，得赶快过去瞅瞅！

AM3 研引爆 MODEL－3！





LE MANS 24

汽车耐力赛。初中上三级，视点切换同"DAYTONA"，昼夜比赛。宝马麦克拉伦、法拉力、保时捷、梅塞德斯、尼桑、马自达六车全部到齐。时刻 24 小时对应玩家约 8 分钟，如此长时间享受 MODEL－3 的迫力真够奢侈呀！

★★★★★ SEGA AM 小组究级档案 AM R&D DEPT. #4

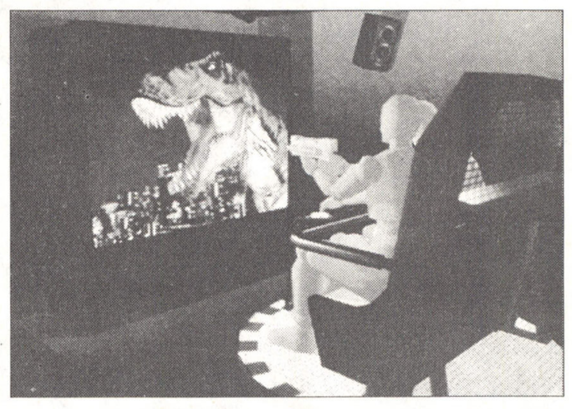
街机游戏机台的故乡，大型体感设备幕后英雄！

AM4 研

体感游戏中扮演着极为重要角色的除了软体之外还要讲究动感十足的机台筐体，从摩托车形状的机台、模拟真实驾驶的跑车外观，到大型多人同乐的 SF 未来派座舱，全部是 AM4 研科技的实现。4 研是一群聪明、具备高级机械组合知识的硬体专家群，他们充分利用着 SEGA 软体开发小组所设计出来的游戏，精心的制造出最能表现游戏的对应机台，而这些体感筐体全部都是最具迫力的欢乐装置，玩家在进行体感游戏时，可别忘了这些筐体都是 AM4 研努力的成果！！

AM4 研是 SEGA 街机游戏筐体制造小组，人员超过一百以上。这群机械高手推出的体感筐体计有：85 年的 HANG ON 摩托车筐体、太空哈利动力筐体、86 年的 OUT RUN 赛车、87 年的超级飞狼、88 年的星际大争霸与赛车追逐战、89 年的超级摩纳哥 GP、92 年的 VR 赛车等等体感游戏承载机台。

除了上述的游戏筐体之外，近期推出的 VR 战警枪卡、沙漠坦克筐体，DAYTONA USA 与 SEGA RALLY 赛车、MANX TT、INDY 500 赛车等机台，更是 4 研的得意力作。在超重量级的巨形体感设施方面，AM4 研配合游乐中心的空间大小出推出了小型的 R360(上下左右旋转筐体)、中型的 VR－1(HMD 系统搭载)、大型的 AS－1000 等体感游戏器材。AS－1000 是使用了 POLYGON 游戏来呈现 3D 的速度与迫力，它是 8 人同乐的动力筐体，玩家在进行游戏时必需 HMD(HEAD MOUNTED DISPLAY)头戴式 3D 显示器，进行上、下、左、右翻转起伏的拟真射击动作。AM4 研就是 SEGA 街机世界的承载机台创造群，下一个惊异世人的筐体又将是什么呢？真是叫人好奇。



"失落的世界"筐体可就是 AM4 研最最出色的作品！

▲▼大家一定都对今年的大片"侏罗纪公园～失落的世界"印象颇为深刻吧！那种恐龙活生生的感觉仿佛就在眼前，恐怖还未散去，SEGA 的年度话题同名作已快推出，为了重现那种影片中的"真实"，4 研全力奉献此大重量筐体，其中前中后共 5 个高保真音箱，外加 1P、2P 座位下的两个大功率振动装置，该筐体名为"震动波大剧场"，临场感超满点！为了完美送出 3D 环回立体声效果，包括玩家游戏时头部所在位置 4 研都加以详细考查，其他人体工程学方面的设计就更为体贴了，可见一部好的作品里的的确确有 4 研的一半功劳(并非言过其实)！

▼鱼咬钩后的"溜鱼"期间，为了体现大鱼的重量感，4 研在筐体中设计了牵引线装置，而且可以左右"溜鱼"，振动的感觉更是不在话下了(GET BASS)。

▼1 研最新作"WATER SKI"的体感专用筐体。滑水的乐趣可一点也不比摩托艇差哦！



一世情缘——任天堂

NINTENDO FAMILY COMPUTER

前言

文/R.E.D
责编：小天天

难割舍心中那几多欢乐的往日『天堂』情怀

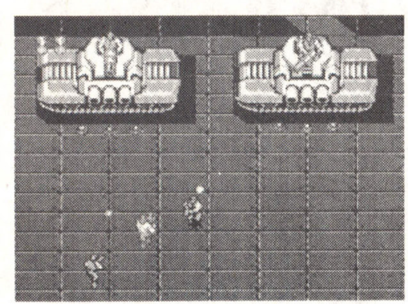
遥想当年『闯关』之酸甜苦辣其情其景犹在

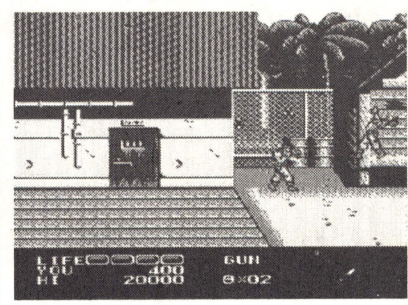
随着现代电子技术的发展，游戏硬体的机能较之以往有了长足的进步。相应的，游戏软件在画面的华丽程度、声光效果等方面出达到了一个新的阶段。然而，游戏的华丽程度与游戏性仿佛是一对矛盾，越是画面绚丽夺目的游戏，好像倒越不耐玩。游戏制作商把过多的精力放在游戏的表面效果上，面忽视了游戏的可玩性（即早期游戏制作者所强调的游戏点）。很多游戏，在经过多次 CONTINUE 爆机后，就再也不想玩了。并且，当前无论是次世代机还是街机，游戏类型都是以对战格斗、RPG、SLG、TAB 等类型为主，SHT 也有一定分额，但内容、形式都差不太多，缺乏新意。而以前在 FC 红白机上占绝对主流地位的 ACT，却已接近绝迹。这使得笔者不禁怀念起从前红白机上的一些老游戏来。

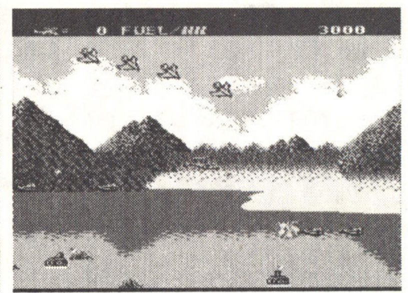
早期（90 年代以前）的红白机软件几乎是 ACT 一统天下。由于红白机的机能有限，画面、声音效果自然达不到很高的水平，因而游戏厂商反而能够把大部分精力放在游戏性上。所以当时很多 ACT 游戏达到了很高的水准，颇具可玩性。这些 ACT 游戏大多对于玩家的操作手法、即时反应能力要求较高，每一关往往要经过多次实践、多次失败、再多方考虑对策、反复探索之后才能成功。记得当时打《恶魔城》最终 BOSS 时，总共打了不下五十余次，才研究出如何对付它的办法。那时的玩家可真是不折不扣的"闯关族"。下面就以笔者个人之见，评出 FC 早期的十个 ACT/SHT 经典游戏（限于高容量的），作为"为了忘却的纪念"，聊叙怀旧之情。

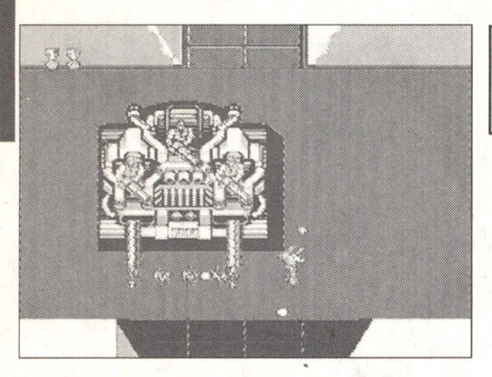
任天堂红白机动作、射击游戏经典回顾

10 ACT/STG CLASSICS ON FC





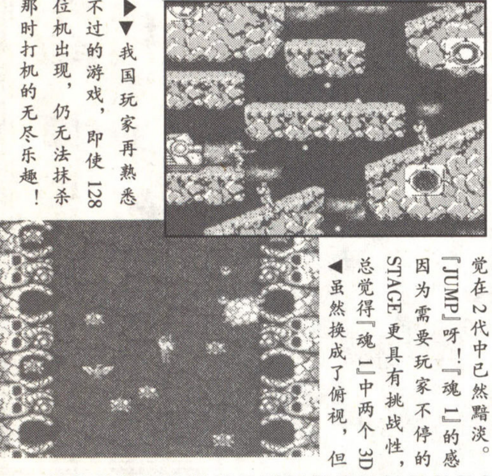




魂斗罗 II

(SUPER CONTRA)

厂商：KONAMI	1990 年出品
ACT 可双人进行	难度：5



▶▼我国玩家再熟悉不过的游戏，即使128位机出现，仍无法抹杀那时打机的无尽乐趣！

◀虽然换成了俯视，但总觉得「魂1」中两个3D STAGE更具有挑战性，因为需要玩家不停的「JUMP」呀！「魂1」的感觉在2代中已然黯淡。

经典回顾 ★1★

是它使得我们中的许多人加入到“电玩”迷的行列中来！

只要玩过游戏，大概没有没听说过魂斗罗大名的了。“魂斗罗一代”几乎是伴随着红白机在中国的普及而推出的，它在国内登场时，着实引起了不小的轰动。连电视里播放游戏商店广告时用的也是它的画面。在当时“魂斗罗”几乎已成了电子游戏的代名词，老幼妇孺皆知。那时曾有玩家惊叹：“魂1”连关底炮台的螺丝钉都能看清。当然这在今天看来已是小儿科了，但在当时，“魂斗罗一代”确实以其精美的画面，激烈爽快的战斗感觉吸引着大批玩家，其第二作“超级魂斗罗”比前作以有了较大的进步。在画面精细程度、音效和音乐等方面都有大幅改进，每关的长度增加了。“魂2”取消了一代中两个3D进深的版面，代之以两个俯视的版面。在2D平面场景中，也不再象一代那样只是向前猛冲，而是出现了向上/向下及向斜方前进的地形，使游戏更为丰富，对玩家的操作手法也要求更高。“魂斗罗”系列的特点之一——武器系统如M、S、F、L、R枪也得以保留，并比前作有所强化，使用起来更加刺激过瘾。《魂斗罗》的游戏操作主要依靠玩家的反应和对跳跃、卧倒等基本动作的灵活掌握和运用，堪称ACT游戏的典型代表。“魂2”推出以后，很多持抢射击的ACT游戏都被商家冠以“魂斗罗×代”的名字，如“空中魂斗罗”（FINALMISSION）、“水中魂斗罗”（赤影KAGE）、“星际魂斗罗”、“魂斗罗3代”（霹雳神兵，HEAVY BARREL）等，其知名程度和影响力可想而知。





经典回顾 ★2★

在次世代机上红极一时之佳作的前辈是个什么样子呢？

恶魔城

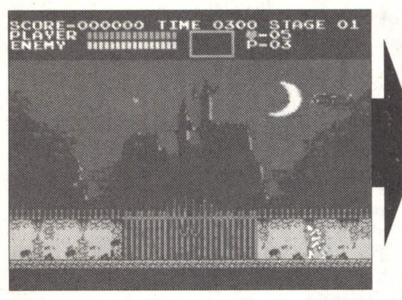
CASTLE VANIA

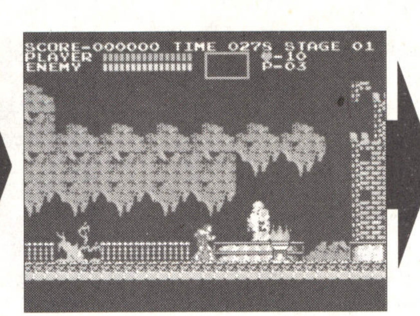
厂商：KONAMI	1990 年出品
ACT 单人模式	难度：8.5

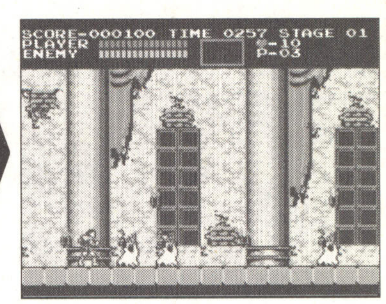


如果你去问一个老玩家“一个以鞭子和蜡烛为特征的游戏是什么”，回答肯定是《恶魔城》，这是一款难度较高的动作游戏，讲述主角克利丝·西蒙消灭吸血伯爵德拉裘拉（DRACULA）的故事。西蒙以鞭子为主要武器，初登场时只是一条皮鞭，攻击力不强，待吃到宝物后可升级为钢鞭。道具的使用是该游戏最大的特点。游戏中共设计了短剑、斧、飞去来器、圣水瓶、怀表等五种道具，各有不同的功能。使用道具只需要消费“心”值。另外，在吃到一定宝物后，还可连发道具，威力大增。道具、心、宝物等都藏在途中的蜡烛中，抽出它们即可得到。

游戏在DRACULA伯爵的城堡中进行，途中会遇到僵尸、吸血蝙蝠、水鬼等各种怪物的袭击，敌人造型、情节、背景及音乐都相当诡异恐怖。游戏共分六关，前三关难度一般，只要善用道具基本就要搞定。从第四关起，关底BOSS一个比一个强。虽然这不是攻略，但把笔者的一点经验介绍给大家，以供参考。





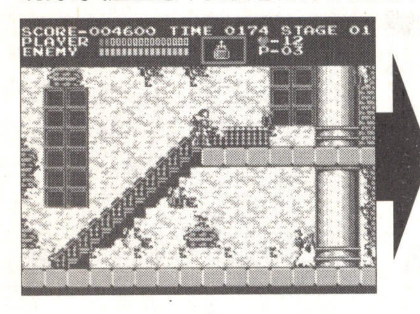


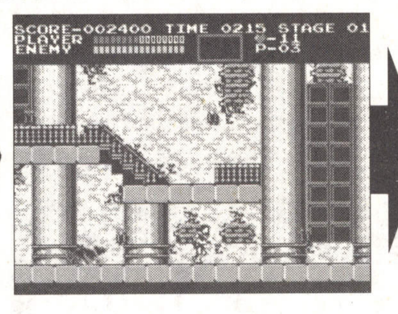
打第四关的半鱼人弗郎哥时，最好用圣水，如有二连发或三连发则更好。对水应在第四关第一小关的地牢中到得。在弗郎哥出现时，跳上他面前的一个台阶，然后猛扔圣水，这时弗郎哥会在原地定住不动，抽空对它肩上的怪物抽几鞭子，不让它逃走。如此扔七八个圣水就能摆平它了。

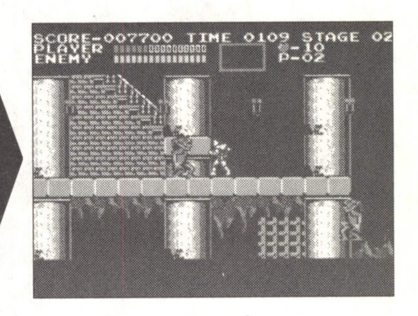
对付第五关的死神需要灵活的身手和随机应变的能力。道具最好用斧子，飞去来器也行。首先注意在遇到死神之前的那条走廊上尽量少费血，用道具干掉途中的 AXE · AMOR，和美杜莎头像。地这条道上千万不可回头，应一直向前进。死神一出现，就不停地扔道具，并用鞭子抽掉漏过来的镰刀。耐心与之周旋，必能取胜。

打最终 BOSSDRACULA 伯爵时手法要求较高，需要反复实践，准确掌握 DRACULA 现身及发火弹的时间。在他刚一现身时（应注意不要被它的身体撞上），就在距他一鞭子的距离垂直跳起抽他的脑袋，使他发火弹时你正好已经从空中落下，这样只要蹲下 即可避开他向空中所发的火弹。安全起见落下后应马上蹲下抽一鞭子，以防他的火弹射得偏低。对付变身后的 DRACULA 应用圣水，在它面前一鞭子的距离不断地垂直起跳抽击和扔圣水。如果他跳起来，就在它上升到最高点时扔圣水，燃烧的火焰会使它停滞在空中一会儿，趁此机会赶紧走到他背后去。只要有耐心，就可以看到 DRACULA 城堡化为废墟的爆机画面了。

《恶魔城》这一游戏虽出品较早，但设计的相当出色。因难度较高，当时并未引起太大反响。此外推出的第二作，第三作，在市场上极少见到。而在日本，该游戏影响力却相当大，口碑也不错，在 SFC、MD、次世代机及日本的家用电脑、FM TOWNS、X68000 等机种上都先后推出了续作。







经典回顾 ★3★

杰米&比利，两兄弟的铁拳 要铲除一切黑社会的恶势力！

双截龙
DOUBLE DRAGON

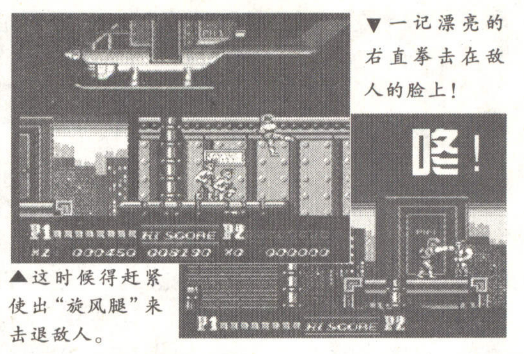
厂商:TECHNOS JAPAN	1988 年出品
ACT 可双人进行	难度:9



双截龙系列以二代最为有名，流行最为广泛。而一代在市场上并不多见，知道的从也不多。但实际上，一代比二代更为出色，是一款非常成功的格斗动作游戏。主角为救出女友，要击败众多的地痞流氓，直捣敌人老巢。游戏设有拳脚丙键，两键同时按为跳跃。结合方向键和按键顺序的操作可以使出一些“绝招”，也就是后来所谓的“必杀技”。游戏中有许多道具如小刀、棍棒等可以拣起来使用。该作品还加入了独特的升级系统。当主角击败一定数量的敌人而积累到一定分数后，LEVEL 值便会上升，此时不但普通攻击加强，而且更可以使用更多的攻击技巧如膝撞、龙卷旋风腿等，升级后主角还会得到时下格斗游戏中流行的“DOWN 攻击”（追打），即将敌人击倒后，可以骑在敌人身上猛捶（马背机炮拳？），十分有趣和过瘾。

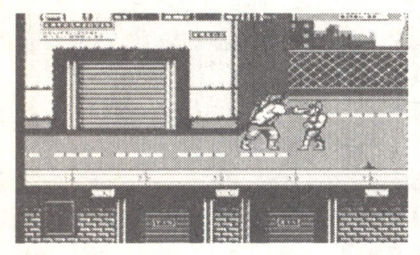
此游戏的难度较高，而且 CONTINUE 的次数是有限制的。说来惭愧，笔者当时并未能爆机，只是在打倒了一个与主角模样、功夫完全相同的敌人后，遇到了一个手持 M—16 自动步枪的络腮胡子，此人灵活异常，枪法既狠又准，未能打过，不知是不是最终 BOSS。

值得一提的是，双截龙一代还出现了双人对战的模式。玩者可以选择主角以及在游戏中出现的敌方角色进行对战。角色可以在场地内上下左右移动，不象现在的 2D 格斗游戏只能在一条线上前后移动。格斗基本上是拳脚乱用，没有什么"搓招"、"必杀技"的概念，更没有"连续技"可言，但它毕竟开创了动作游戏的一个先河。

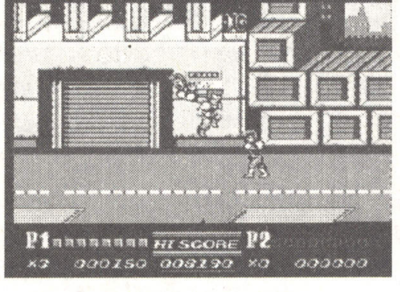


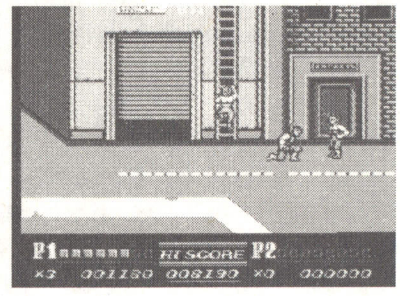
▼一记漂亮的右直拳击在敌人的脸上！

▲这时候得赶紧使出"旋风腿"来击退敌人。



BOSS 的铁拳！





经典回顾★4★

厂商：TECHNOS JAPAN	1989 年出品
ACT 可双人进行	难度：4

DOUBLE DRAGON
双截龍 II
The Revenge
EDITER JMHWANG
© 1989 DOUBLE DRAGON CORP.

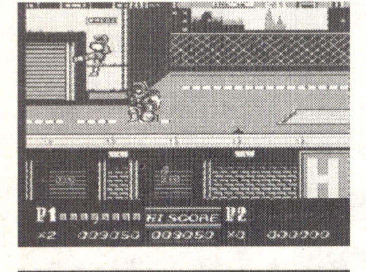
在前作的基础上加以改进的作品，增加了双人并肩作战的模式，因而受到了广大玩家的欢迎。此作取消了对战模式和升级系统。故事情节则是讲述比利、杰米二人为救出女友而与敌人作战。整个游戏除了在寺庙一关，有几个忽隐忽现的莲花座以及最后一关的传送带和大齿轮在跳跃时稍有难度外，总体难度比前作大为削减，操作也变成 A、B 键分别是左攻击和右攻击。必杀技"龙卷旋风腿"基本无敌，只要能熟练掌握，消灭对手不成问题。因此在打斗方面，敌人可算不堪一击。由于难度大幅降低，使游戏的精彩程度反而不如一代，但双人同时作战的爽快感觉及版面、角色形象、动作的设计仍使得《双截龙 Ⅱ》堪称一部经典级游戏。

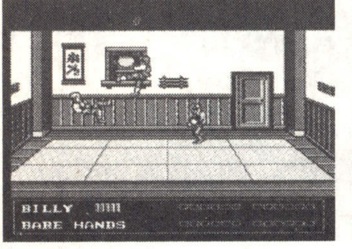
DOUBLE DRAGON
双截龍 III

厂商：TECHNOS JAPAN	1990 年出品
ACT 可双人进行	难度：7.5

一代名作！

经典回顾★5★





三代的故事情节变成比利、杰米为寻找失落的三块古代碑文而在美国、日本、中国等国家战斗的故事。基本操作仍然沿续前作，但与二代相比，本作又新增了不少攻击方式如拉发过肩摔、二人合力攻击等，并设计了威力很强但数量有限的专用武器攻击。游戏中还增加了两名可选角色，分别是中国的陈和日本的忍者服部，只要在中国和日本的场地分别击败此二人即可收服他们加入战斗。这几人的攻击方式包括专用武器、攻击力和跳跃力、速度等各不相同。战斗中如果一人体力不支可换上另一名角色，这一设计使游戏的可玩性大大提高。

游戏中增加了不少机关，敌人的攻击力也增强了许多，不象二代中那样，杂兵只有挨打的份。记得第一次打第一关的 BOSS 时，因不知打法，被其三记耳光就煽死了。最后一关埃及的法老墓中的最后 BOSS 更是强得吓人，光是对付它前面的三个木乃伊就得费很大劲。基本上必需得四个人全部满血才有可能打败这个老妖。游戏难度虽比前作增加，但由于有跳关秘技，过关爆机亦不算难事。

双截龙的三代作品，每部都很精彩，在国内 FC 玩家心目中的地位及影响力相当高，并且对以后的横向清版 ACT 有着重大的影响。

经典回顾 ★6★

“操作感”的标准在很早以前就已经通过某些游戏给确定下来啦！

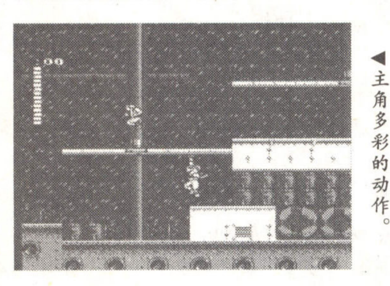
赤影战士

KAGE



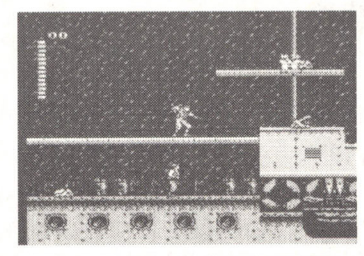
厂商:NATSUME	1990 年出品
ACT 可双人进行	难度:8

此游戏在 FC 的 ACT 中，笔者认为水准是极高的。不论敌我双方角色形象及动作的设计，还是场景的变化、背景画面的细致程度，以及游戏的流畅程度，都堪称一级水平。


◀主角多彩的动作。

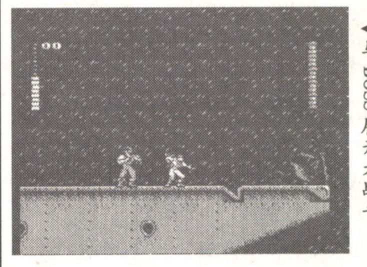
故事背景是在未来某年(20××)年，世界被某邪恶组织所控制，地球上生灵涂炭，一片火海。两名男女主色为解救人民于水深火热之中，依仗一身绝技，铲除妖魔，粉碎邪恶组织。故事虽然老套，但并不影响游戏的精彩程度。

游戏开始时有二名主角(忍者？)供选择。他们的武器不同，一是刀，另一是链子枪。相比之下，链子枪更为实用，不仅攻击距离长，而且可以进行斜向、坚向攻击。游戏中提供了加强武器的宝物和特种武器，包括手里剑和炸弹。武器加强后有剑气发出，使攻击力和攻击范围都增加。另外，游戏中还加入了蓄气攻击，以消耗己方体力为代价攻击敌人，但由于蓄气时间太



长(约 6、7 秒)，没有多大实用价值。

此游戏的地形十分复杂，并且有很多机关、暗器，对玩家的反应及空中辗转腾挪的技术是个不小的考验。敌人的形态、攻击、行动方式也各不相同，所遇到的敌人没有一个是白给的，每个都相当难缠，使得玩家时时都得处于十分戒备的状态，不能掉以轻心，这也改变了以往动作游戏中杂兵太弱而 BOSS 太强的不合理现象，使游戏的可玩性和精彩程度大大提高，每关的 BOSS 或为身怀绝技的怪物，或为巨型


◀与 BOSS 展开大战斗！

攻击机械，对付他们可得动一番脑筋找出各人的弱点。尤其是最终 BOSS，要打败他得把见到它之前的台阶上的满枪和满血宝物都吃上，由于这两个宝物分别放在两个互不连通的通道上，要想全部吃到需要一定技巧。但是满枪满血之后打败最终 BOSS 也就不是什么难事了。

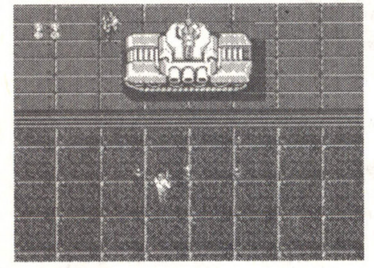
大坦克

GREAT TANK

经典回顾 ★7★

与“赤色要塞”和“联合大作战”并驾齐驱的车辆射击游戏！

厂商:未明	出品时间未明
STG 单人模式	难度:6.5



以车辆作战的射击游戏在 FC 上并不多，主要有《赤色要塞》、《特殊部队》、《联合大作战》等几部，而《大坦克》无疑是其中最出色的一部作品。

游戏以二战为背景，玩者需要操纵盟军的重型坦克，突破德军的道道防线，最终捣毁希特勒老巢。

坦克拥有主炮和机枪两种武器，机枪不能升级，主炮则有相应的升级宝物，共有 V (加长射程)，B(开花弹)，F(火焰弹)，L(穿甲弹)四种。比较有特点的是，这四种炮弹既可单独使用，也可以两两合并甚至全部加在一起同时使用，此时的火力同时具有四种炮弹的特点。应根据不同的敌人选择使用适当的组合。

在途中会有德军的步兵及各种轻重战车阻挠你的前进，需要玩家利用地形与敌人周璇并消灭之。与 FC 上的同类游戏相比，此款游戏在复杂程度、游戏性等方面都较为出色。尤其是爆机后，相当艺术的黑白 ENDING 画面伴随着轻快的口哨曲，更是独具特色，使刚刚经历过激烈残酷大战的玩家得到一种成就感和战后的放松，值得一看。

“大坦克”在市场上并不多见，因而在玩家中并不知名，但酒好不怕巷子深。FC 玩家如能见到此款，不应错过。

经典回顾 ★8★

能与MD版"超级忍2"相媲美的游戏没有理由可以错过！

特救指令
SUPER RESCUE

厂商:未明	出品时间:未明
ACT 单人模式	难度:8.5

此游戏最大的特点在于丰富的地型和敌人角色设计，是个相当不错的动作游戏，值得一玩。

此游戏出品较晚，但也因此较之以往的动作游戏显得成熟和精彩。

游戏讲述特种作战队员，穿着最新研制的装甲捣毁敌巢，营救人质的故事。主角 穿上装甲后外型很象ROBOCOP(机械战警)，因此此游戏刚推出时也有译成机械战警二代的。游戏操作以跳跃 和拳击为主，与众不同的是加入了一个十分独特的副枪系统。游戏设计者设置了种加副枪的宝物，分为α和β两类，每吃到三个这种宝物就得到一个副枪，副枪象一只小鸟一样悬浮在主角头前方进行辅助攻击。根据α和β的不同组合，如ααα、αβα、ββα…等等。副枪的形式共有八种，每种副枪攻击方式不同，有的喷火，有的发射激光，有的向斜前方扔炸弹，不一而足。除了辅助攻击之外，主角还可吊挂在副枪上由其带到一般跳跃达不到的高处。副枪是有寿命的，在受到一定程度的攻击后，它会变红，直至消亡。在它被消灭之前，还可以将它掷向敌人作最后一击。在清版ACT中设计副枪，这恐怕还是头一遭。充分利用副枪的作用是游戏的关键。在两次吃到相同的副枪后，就可以合成一把威力巨大的喷火枪，喷火枪有时间限制，用来打BOSS最为顺手。

此游戏的场地设计也极有特点。比如有一关在敌人的重力工场，由于重力方向不断改变，主角有时以正常状态行走，有时突然被吸到天花板上头向下行走。这对玩家的反应和手法是一个很大的考验。还有一关是在敌人的水下基地在水中作战。此时由于水的浮力作用，跳跃高度比平时大为增加，惯性也比往常更大，行动不易掌握，因而很容易撞上水中的机关。这使游戏极富变化和挑战性。最后一关更是难得可怕，到处是敌人的机关和电网，需要对地型相当熟悉和具备高超的跳跃技巧才能见到最终BOSS。现在想一想，"特救"的最后一关与后来MD的《超级忍Ⅱ》的最后一关是极为相似的。"超级忍二代"是迄今天为止笔者玩过的最精彩的动作游戏，"特救"当时能达到那个水平，回过头来看，确实也相当的不俗。

此游戏的BOSS也十分强悍，几个BOSS各有特点，攻击方式各不相同，有的擅长物理攻击，有的擅长武器攻击，有的擅长忍术和魔 法，还有的则擅长利用地型。如果掌握好时机在进入BOSS的房间前吃到喷火枪的话过关就容易多了。最终BOSS虽然身材并不十分高大，但是身手敏捷异常，拥有强力必杀攻击，与之作战需要摸清他的攻击规律，保持冷静的头脑，掌握好跳跃 的时机，才能取得最终胜利。

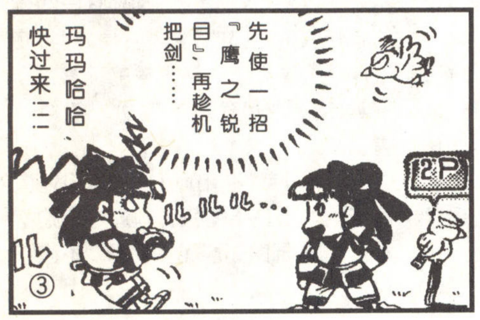
此款游戏是我所见到的FC上的ACT游戏中最优秀的一部。它吸取结合了以往ACT中的出色之处，双加入了精心设计的独特系统，整个游戏角色丰富，地型复杂，一个游戏 包含了众多的游戏点。其可玩度之高，变化之丰富，连现在次世代机上的绝大多数ACT也难以望其项背。

《侍魂》四格爆笑漫画

挖鼻孔









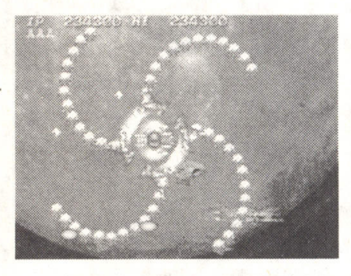
经典回顾★9★

元祖街机经典射击游戏在 FC 上的表现亦十分令人满意

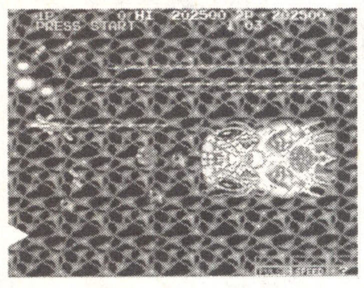
沙罗曼蛇 2
SALAMANDER



厂商:KONAMI	1987 年出品
STG 单人模式	难度:7



FC 上高容量射击游戏亦不是很多，常见的有《沙罗曼蛇》系列，《翼人》、《飞鹰一号》、《究极》等。“沙罗曼蛇 2”以其精美的画面，独特的系统和版面设计以及流畅爽快的射击手感而独树一帜。“沙罗曼蛇 2”与前作相比，取消了二人同时作战的模式，不可不说是个小小的缺憾。在游戏开始前，需选择机型。机型共有四种，每种有不同的主炮、副枪及性能。前作中的波动炮(RIPPLE)和激光炮(LASER)已不再作为不同级别的主炮出现在同一战机上由宝物的多少决定使用哪一种，而是作为不同机型的固定装备，需在作战开始前加以选择。副枪也不仅仅是贴地跟踪导弹，而是增加了向斜前方投掷的炸弹、向前直飞的导弹等多种形式。



“沙罗曼蛇 2”延续了一代的加枪系统，即速度、主炮、副枪、OPTION 等的升级由同一种宝物的数量来控制，玩家可以自主决定加强哪一项。可以说，副枪的使用和独特的升级系统正是“沙罗曼蛇”系列区别于其他 STG 的特点。

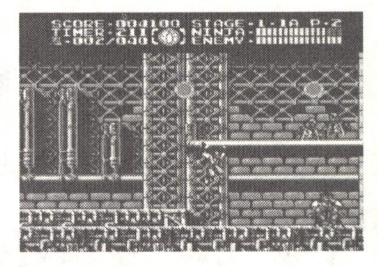
在版面设计上，二代取消了一代的两个纵版面，整个游戏全部都是横版。游戏以广袤的宇宙为背景，在前作中受到好评的太阳风等在此作中继续登场。敌机的设计也杨当出色，象第一关的火龙、火鸟，以及后面各关的 BOSS，形象生动，各具特色。一代中的几个首脑如第一关的大脑、第二关的旋转飞行器等，在此作中还会出“沙罗曼蛇 2”的的难度比前作要高，但对于射击游戏 FANS 来说，只要对版面足够熟悉，基本操作得当的话，这点困难也算不了什么。

经典回顾★10★

至今仍为人们所津津乐道的、深受玩家拥戴的 TECMO 代表作

忍者龙剑传Ⅲ
NINJA GAIDEN

厂商:TECMO	1991 年出品
ACT 单人模式	难度:6

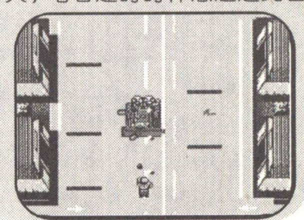


以忍者为主角的动作游戏很多，而在 FC 上这是最好的一部。它难度较为适中，比超难的二代更易上手。主角利用手里剑、忍者刀结合各种忍术和超人的攀援纵跃的本领过关斩将。游戏象《恶魔城》中的道具那样，设计了几种不同的忍术，如火焰、护身、定时等，需要一定的忍法值再配合按键 的组合才可使用。忍术扩大了忍者的攻击范围和方式，要想闯关爆机必须熟练掌握，灵活运用。此游戏的另一特点是地形复杂，暗藏许多机关和暗道，对于跳跃的技巧要求较高，与后来 MD 上的《超级忍Ⅱ》有相似之处。几个 BOSS 也设计的各有特色，需要分别掌握各人的弱点并灵活运用忍术才能须利通关。

后　记



以上是笔者心目中 FC 最出色的 10 个 ACT 和 STG 游戏。这仅仅是个人看法，不同玩者可能会有不同的观点，而且实际上 FC 上较好的 ACT 和 STG 还有很多，如早期的《赤色要塞》、《脱狱》(Prisoner Of War)、《古巴英雄》；后期的《霹雳神兵》(HEAVY BARREL)、《最终任务》(空中魂斗罗，FINAL MISSION)，等等，也都各具特色。但以上所列举的十个游戏，确实在设计、游戏性等各方面都较为独特和出色。在次世代机、街机大行其道的今天，笔者还时时怀念起这此曾给无数 FC 玩家带来快乐的老游戏。对于还在以 FC 为“主战兵器”的玩家来说，如能见到这几款游戏，不妨借来一试。



数字合成人现身！！

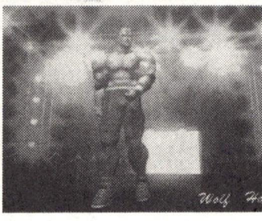
〈人类型〉的CG大特集！！

CG惊异的魔术

一起到数字的世界探险



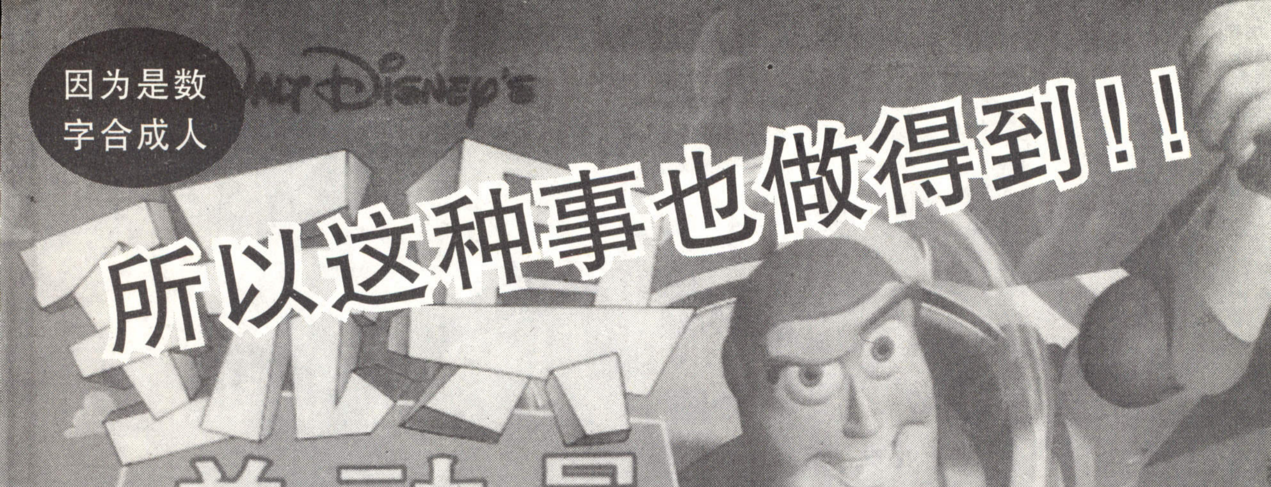




计算机的发展带动了CG技术的大幅提高。“人类型”的CG在电影及游戏中有了大量的运用。这些由电脑创造出来的“数字合成人”，正以真人无法做到的动作及幽默感带给这个世界一连串的惊奇！

因为是数字合成人

所以这种事也做得到!!



©Disney

利用电脑创造的虚幻演员、以及借数字技术的力量展现超乎常识演技的演员，就是所谓的“数字合成人”。以下将介绍这些充满无限可能性的人。

迪斯尼的杰作

各种材质的玩具登场!全部以CG擅长的光滑质感绘成。

各式外型的玩具全体动员!二

这部作品的演员和背景全部都是用电脑绘成。由于主角不是人而是玩具，因而更能发挥CG最擅长的光滑质感。从此这种不是实际拍摄也非卡通的数字电影就此诞生。



突破以往迪斯尼出品动画形象的作品。首创从头到尾都使用CG的记录，成果有目共睹。

脸是演员的生命

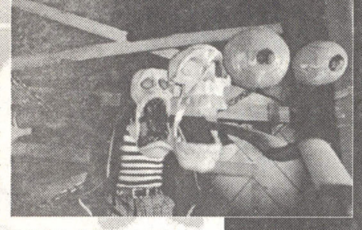
对一个原本没有感情的数字合成人而言，如何做出拟真的『表情』是第一要务。为此他们开发了一套只要输入笑、悲伤的指令就可以做出表情的软件。



眼睛也可以吓到飞出来

正因为是数字合成人

在原作中那些只有漫画才有的动作，靠数字技术的力量完全搬到电影中。不是重现实际存在的人或动物，而是以自由自在的合成处理创造全新的角色！



只有美国佬才会做出这么恶心人的东西。

"变相怪杰"('94年)

这部由漫画改编的"变相怪杰"，可算是金凯瑞的成名作，充满漫画式笑料。

先象平常一样拍摄，然后用电脑将其与立体CG合成，就完成了这具伸缩自如的身体。虽然明知不可能有这种人，但是完美的合成使画面自然无比。

数字技术使已死之人重生

数字技术不但能创造新事物，还能使失去的东西复苏。

《乌鸦》拍摄过程中李小龙之子意外死亡！电影拍摄陷于绝境。为了挽救巨额投资损失，工作人员由以前拍摄的底片中，以数字技术再生演员的影像，并且完成了新的场景和人物动作。这算是电脑影像处理创造的奇迹吧！

『乌鸦』('94年)

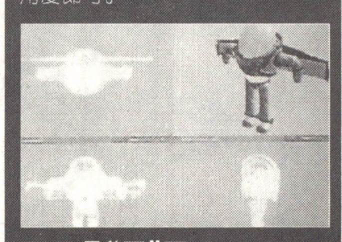
李小龙之子李国豪主演；他拍摄中意外被道具子弹射死，徒留电影界遗憾。

『乌鸦』的奇迹

CG小小知识

数字技术的秘诀

象设计塑胶模型一般的画面。接下来只要决定动作以及摄影角度即可。



不只是"画"而已，"创造"才是CG的精髓

CG和卡通的不同就在于CG不是"画"，而是"创造"出角色。和模型一样，完成之后只要命令角色做动作，就会作出各种精彩的表演了。

CG冲击游戏之波澜万丈！！

CG对于游戏的影响可以说是很大的，自从次世代主机登场后，强大的机能让CG有了用武之地。如果你是一位SEGA公司的FANS，又是《VR战士》的超级拥趸的话，早先在SS上曾经风光一时的《VR战士CG集》你一定不会陌生的吧。



莎拉仰天长啸！



何时《VR战士》能够采用全CG制作呢？

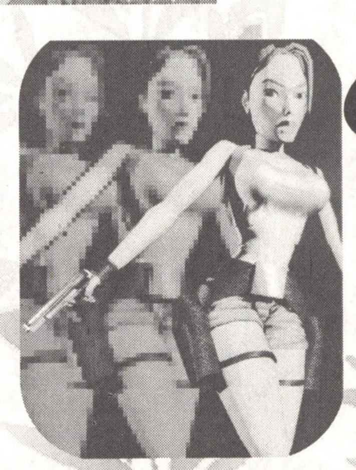
结城晶的猛虎硬爬山。



美丽的陈佩是中国人的骄傲。



▶据说在《钟表骑士》的开发过程中最困难之处便是表现剧情的CG画面方面。



《盗墓者》中的劳拉成了美国《时代》周刊的封面人物。





利用了3D向量贴图演出的这款「飞龙」虽在定义是属于一款射击游戏，但是崭新的点子与前所未有的射击快感，使得在推出之后大受SS玩家的欢迎与爱戴。接下来就让我们仔细看看这款游戏的精彩CG画面吧！

在数字世界中大活跃!!

数字合成人进军演艺界了，下面这位少女就是数字合成偶像伊达杏子。做为电视节目主持人，伊达杏子经常出现在荧幕上并拥有不少崇拜者。

活生生的偶像明星

变成数字合成人!!

偶像+CG=数字偶像明星诞生!!

不知道安了牙齿和舌头的眼睛是否也要吃饭喝水。





真的武装到牙齿





这么强硬的铁头功！！

『失落的世界』是著名导演斯皮尔伯格继『侏罗纪公园』以后的又一部超级大作，电影中大量使用了CG合成技术，真实的再现了恐怖的恐龙世界。它展示的高科技使人感到震惊。这部影片已被移植到街机上。



问答

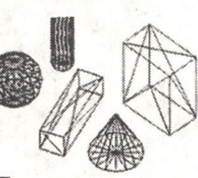
CG疑问回应站

彻底回答和CG有关的疑问!!这一回特别配合本次的主题，介绍『数位合成人的制作方法』!

Q 要如何才能用CG来做人?还有，利用CG能不能做出和真人几乎无法分辨的数字合成人呢?

A 基本的创作法如下所示。在画人的时候，皮肤的质感非常难做，因此现在要做出和真人一模一样仍十分困难。

原始画面



[Primitive]

▲利用象积木般的线框拼合成人形。如此便完成了初步的原型。

组合

「MODEL—NG」

将粗略模型的大小、形状改变成人类型态。此时要注意各部分的大小、形状以及平衡感。

◀使用越细密的线框，CG就会更真实。

加上质感

「TEXTURE MAPPING」

在线框上贴上各种质感的材质。感觉上就象在电脑中贴壁纸一般。

▶以各种材质上色。木材或砖块较易重现质感。



动作游戏研究

文/特约撰稿人 叶伟
责编/北尤

ACTION 1
游戏的分类——ACT 究竟是什么？

●索尼克和结城晶原属一家？

动作游戏大概可以算是目前国内最普及、最受欢迎、投币率最高的一个电玩节目种类了，但是对于它的实质却实在很难分得清楚。随着游戏与游戏之间越来越紧密地结合、渗透，节目的分类也变得越来越复杂和困难——对 ACT 来说便更是如此。

比如去专卖店购买游戏软件，如果你只是单单说一句"我想买动作游戏"而不表白清楚的话，那么必然将小老板弄得一头雾水。也许你的意思是要"铁拳"或者"VR 战士"，但是他拿出来的却是"索尼克"或者"马里奥"——甚至会是"BOMB MAN"！在玩家眼里这些游戏显然毫无相似之处，但是在它们包装盒的封面却都毫无例外地标着"ACT"的大字（作者按：早期的 BOMB MAN 确实划分在 ACT 中，但现在已倾向于解谜或桌面类游戏）。

事实上，把 ACT——"ACTION GAME"专门划分成一种游戏类型，实在不能被称为是聪明之举：一只名叫索尼克的刺猬的梦幻冒险旅程，同八极拳高手结城晶的拳坛争霸故事显然毫无瓜葛。如果硬要把它们归于同类，那么唯一的解释大概就是它们的主角都 ACTION——都会动。

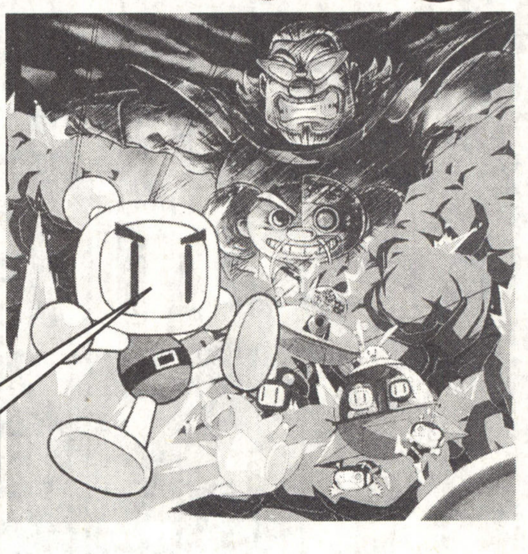
这样一来显然又出了一个问题，因为游戏发展到现在，不用说主角——哪怕是不会 ACTION 的配角——开着太阳灯恐怕都难以找到。那么这些是否都该归属于 ACT？动作游戏的这个"动作"两字，所包涵的内容实在太广，几乎囊括一切种类的节目，已经很难体现出游戏分类的意义了。

国内的游戏界，虽然起步较晚，但是却已经注意到了这个问题。在保持动作游戏这个大类不变的基础上，开始作较仔细的划分。一个新的动作游戏系统，正在逐渐完善之中。

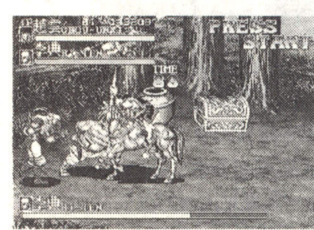
象球一样踢走，算是给你点速度。

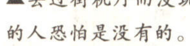
一碰到刺儿就变小的家伙，带刺的宝座没那么容易坐吧！





ACTION 2 动作游戏的纲科目属



▲去过街机厅而没玩过这个游戏的人恐怕是没有的。

▲现在最走红的已经是对战游戏了，最近的将来也将如此。

▲3D—ACT是新近崛起的新生力量，是技术飞越的产物。

●对战格斗独领风骚？

目前在国内，通常把动作游戏划分为“格斗游戏”和“非格斗游戏”两个大纲，其区分的要素主要是“格斗”(说白了也就是指“打架”)。其代表的典型，前者包括“街霸”、“赤手神拳”(BARE KNUCKLE)等，后者则包括“马里奥”、“索尼克”等。根据“街霸”与“赤手神拳”的不同，格斗游戏又可以划分为“对战格斗游戏”、“过版格斗游戏”两科，以及“三维”、“二维”等目。

虽然以马里奥为代表的非格斗动作游戏出现得更早、而且也曾大行其道，但最强也是最受普遍欢迎的仍然当属格斗游戏。在世界电玩业的早期和中期，过版格斗游戏呈现出了强大的生命力，I' MAX 的“成龙过关”、TECMO 的“忍者龙剑传”、TECHNO SOFT 的“双截龙”、CAPCOM 的“FINAL FIGHT”、“三国志”和 SEGA 的“赤手神拳”(BARE KNUCKLE)等系列都曾经创下不朽的辉煌。但是，随着消费层在人文、经济以及社会各方面的变迁，过版格斗游戏逐渐凋零为末路黄花，而原本乏人问津的对战格斗游戏，却以惊人的速度发展起来，并在“街霸”、“VR战士”等优秀作品的强力推动下，成为当今动作游戏类乃至整个游戏业的新霸主。今天人们在谈论游戏的发展方向时，其实质多半也就是在谈论对战格斗游戏的发展方向，这种说法一点也不夸张。

在对战格斗游戏的压制下，过版格斗游戏已经进入了前所未有的低潮期。次世代主机发展至今已有3年，记忆中唯有土星推出过两个过版格斗节目：“热血亲子”和“DYNAMITE DEKA”，其衰败之境况可见一斑。业界曾有人惊呼“动作游戏正在走向灭亡”，其实正是由于过版格斗游戏一叶障目之故。

ACTION 3 动作游戏魅力揭秘

无论是哪一类的动作游戏，都有在游戏史上红极一时的光辉历史。那么，这些游戏究竟有什么样的魔力，使得玩家对其趋之若鹜呢？

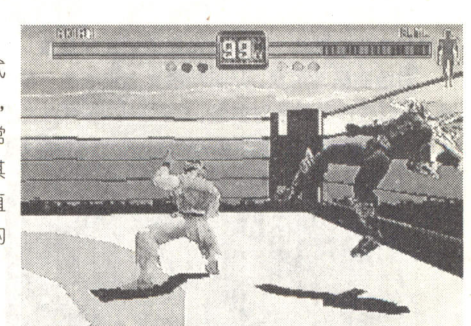
它们究竟是靠什么赢得了玩家的欢心

★整体魅力之一——直接打倒对手的快乐

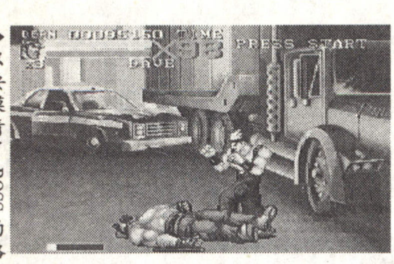
动作游戏也许是目前能够以最直接的方式表现出打倒敌人的一类节目了。这种表现方式，对于长期压抑住自己感情的现代人来说，是非常爽快的发泄方式，是对精神的有效调节。任何其他类型的游戏，在这方面都没有动作游戏来得直观。游戏中的对手常常会被玩家默认为现实的人，从而起到了意想不到的效果。

★整体魅力之二——寻找对手弱点的乐趣

人机对战的游戏中，找寻电脑弱点并歼灭之，是玩家产生快感的源泉之一，动作游戏也不



▲当用“铁山靠”命中对手时，那种实实在在的爽快感用嘴怎么说呢？真想明天出门也找个什么可恶东西“靠”死它！


▶只要摸清了BOSS的路数，就能轻易打败他，同时会产生天下无敌的幻觉。

例外。尤其是在对BOSS的遭遇战中，如果不按照电脑的规律来攻击和防守，是几乎不可能以弱胜强的。不过，虽然电脑的规律是程序员为了玩家能够过关特地设计的，但找到它也并非轻而易举。在战斗中进行摸索和探究，会使玩家得到极大的享受和满足感。一些资深的玩家，至今都能津津乐道于“双截龙”或者“SF 2”中每一个BOSS的动作及规律，其给人的印象之深可见一斑。

★非格斗动作游戏——技巧上的快乐和游戏的爽快感

▶跳跃技巧对于大金刚来说，关系到能吃到多少香蕉。

▶而对于索尼克，飞速从各种跑到上通过才是最爽的。

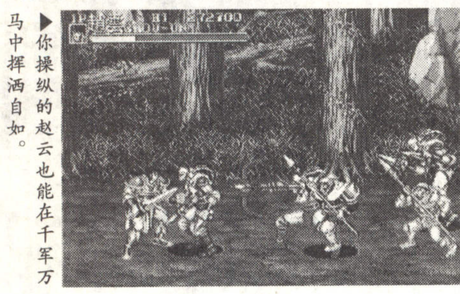
对于“索尼克”、“马里奥”这类非格斗的动作游戏来说，其诱人的魅力主要来自于对玩家技巧的考验以及游戏进程中的爽快感。比如说“马里奥”，对所谓“跳的技巧”就有着非常高的要求：跳早跳晚、跳高跳低，毫厘之差会失之千里，而这也正是此类游戏的难点和快感所在。

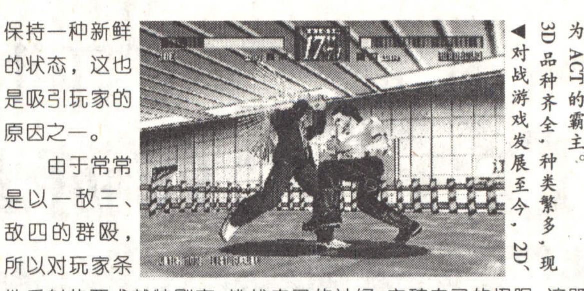
一般来说，“技巧性”和“爽快感”是不能两全的，只能二择其一，世嘉堪与“马里奥”相匹敌的“索尼克”就是这样一个例子。“索尼克”通过高速运动和快速卷轴使玩家产生爽快感，因此在技巧方面就不能有太高的要求，以免影响到游戏的流畅度。

非格斗动作游戏还有一个共通的特点：画面色彩和层次比较丰富，这同时也给玩家带来了视觉上的享受，使玩家产生快感。

★过版类格斗游戏——多姿多彩的对手和混战

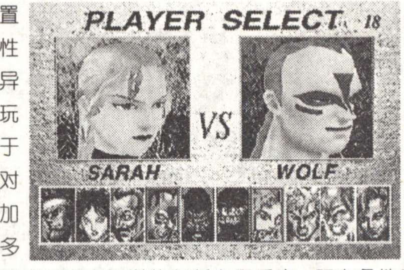
过版类格斗游戏，从某种意义上来说是一种“打群架”的游戏，而且往往是单手对群狼，因此可以在相当大的程度上满足玩家的自大感。对于设计较好的游戏，其层出不穷的不同对手会带来不断变化的进攻模式和招数，使玩家经常保持一种新鲜的状态，这也是吸引玩家的原因之一。


▶你操纵的赵云也能在千军万马中挥洒自如。


◀对战游戏发展至今，2D、3D品种齐全，种类繁多，现为ACT的霸主。

由于常常是以一敌三、敌四的群殴，所以对玩家条件反射的要求就特别高。挑战自己的神经，突破自己的极限。这既构成了游戏的难点，又成为了游戏的快感根源。对战格斗游戏——永远不会重复的节目由于电脑程式的设计问题，在玩了足够多的次数之后，任何人机对战的游戏都会使人感到重复和厌烦，唯一能够永远不同、推陈出新的只可能是人人对战的节目。当现代人已经厌倦了由程式设计师来安排命运以后，以人人对战为模式、标榜“永不重复”的对战格斗游戏便获得了极大的青睐。

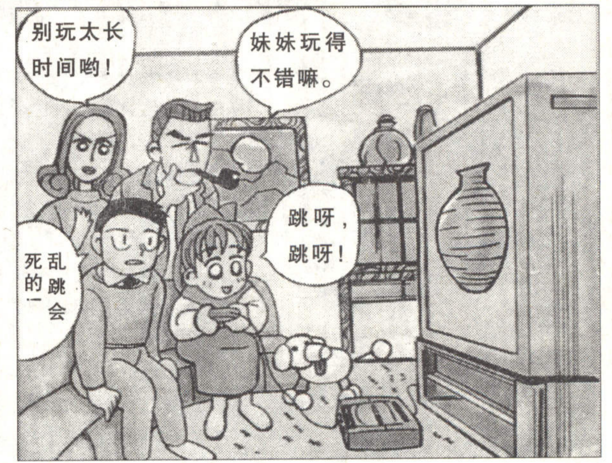
此类游戏的特点是无固定主角、多情节及结尾的设置，游戏中常常设置有数十个性格、动作各异的角色供玩家选用。由于通常是一对一的交手，加上招数繁多而逼真，便要求玩家有敏锐的判断力和反应，既有条件反射的考验，又有对招数运用和记忆的考验，在“斗勇”的背后隐藏了“斗智”的一面。这便构成了此类游戏吸引玩家的最大特点。

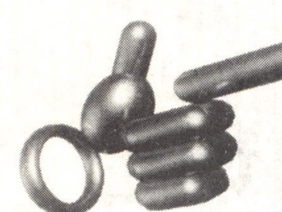


◀对战游戏的众多主角所起的主要作用是令玩者的新鲜感保持得长一些。

此外，格斗类动作游戏还有一个吸引玩家的共通特点：那就是对人物中招后的感觉模仿得相当逼真。在“铁拳”和“魂之利刃”等游戏中这一特点达到了登峰造极的地步，电脑制造出来的表情简直是栩栩如生。


◀『魂之利刃』的3D效果和仿真效果是目前家用机中最出色的。





ACTION 4 非格斗动作游戏的困惑

●真的只有女孩子和小孩才会理睬它们?

动作游戏的第一个高峰期是由"马里奥"、"索尼克"等非格斗类游戏引发的，但是现在已越来越少有玩家去注意它们，有人甚至把这些游戏贬为"只有女孩和小孩才会去玩"的游戏，对其不屑一顾。

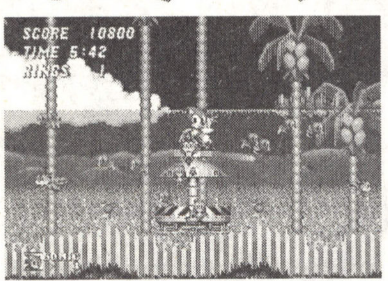
从游戏吸引玩家的特点上来看，这类游戏都有绚丽的卡通画面、童谣化的音乐，而且要么对玩家的细心要求颇高、要么只强调爽快感而不求技巧性，且几乎没有任何仿真的暴力成分，因此在很大程度上符合女性和低幼玩家的要求，受到她们的喜爱也是可以理解的。

而成年男性玩家，大多工作紧张，希望能够得到强烈一点的刺激和宣泄，蹦蹦跳跳的水管工或者刺猬就比较难以满足这种愿望，他们对其没有兴趣同样是可以理解的。

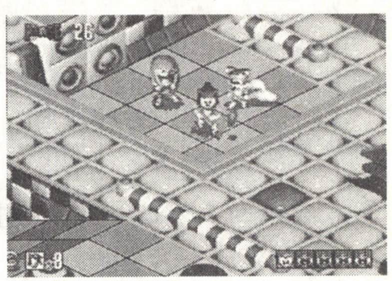
不过，人不能一直沉醉在打打杀杀的幻想之中。正如动作片看多了，偶尔也要找一两部爱情片或者动画片来看一样，非格斗类动作游戏同样可以充当极好的调剂品。

此外，这类游戏的主角大多是主创公司的代表物，游戏也常常尽可能地发挥主机的优异性能，对于爱好探究主机机能奥秘的玩家来说就更是必须重点对待的了。

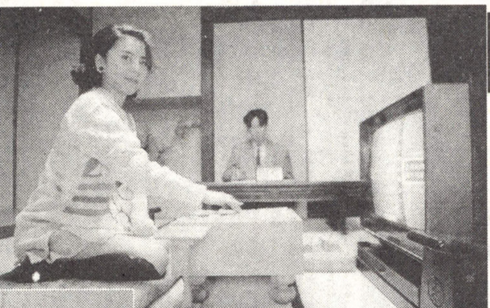




▲拯救小动物对于一个大男人来说却实有点儿……(大男子主义?)



▲将 SONIC 改成 3D 版，连速度感都丧失了，大点儿的孩子更不会玩了。

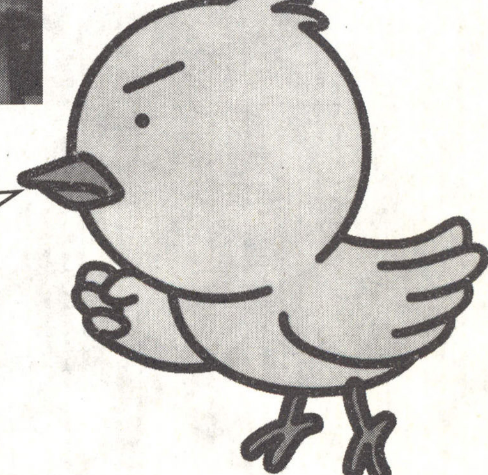


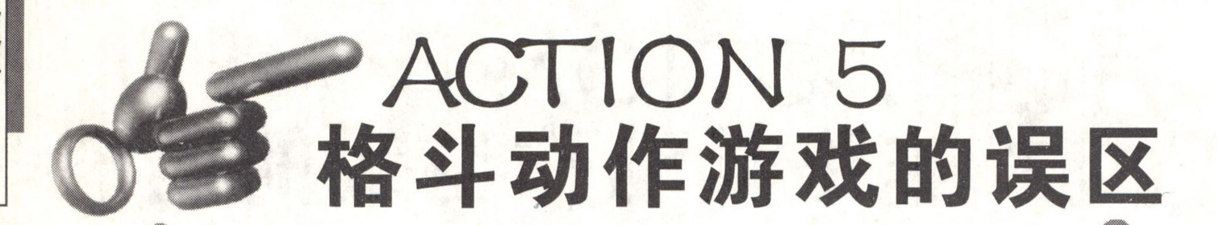
少女游戏是?

◀比起其它类型的游戏来，能轻松过关的 ACT 确实更适合女孩子玩。



▲"刚才还说这游戏小孩儿才玩，你怎么还玩得那么高兴!"





ACTION 5 格斗动作游戏的误区

●游戏正在变得越来越真实？

由于是以模仿人类攻击动作而制作出来的游戏，故而格斗类动作游戏从一开始就秉承着"真实"的要素。在"双截龙"系列中，设计了人物中招后的痛苦表情，配上逼真的音响，确实给人一种非常实在的震撼力。

不过到了后期，过版类格斗游戏开始越来越追求混乱的场面和效果，节目中经常出现玩家一人与7、8个对手周旋的局势，也常常会有各种稀奇古怪的功夫或飞行道具出现——就是说游戏本身的构思已经越来越不真实了。在这种情况下，程序设计师更重视混战时的爽快感，不可能也没有必要把重点放在人物感觉的模拟上。此时推出的"三国志2"、"FINAL FIGHT"以及"赤手神拳3"等都有这个问题，造成的问题便是格斗的刺激被降低了，招数之间的"虚接触"比较明显，格斗游戏朝着"戏剧武打效果"的方向发展着，逼真的感觉被减弱了。

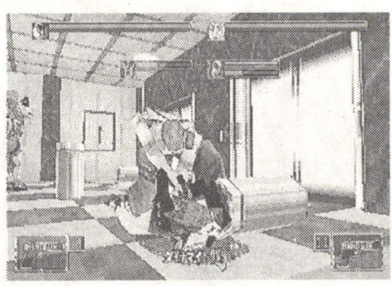
"真实动作游戏"的这个概念，是一直到多边形技术得到合理运用后才产生的，首推的节目当属"VR战士"系列。然而就算是这个标榜自己"取材真实，表现真实"的动作游戏，最终也没有做到完全真实——滞空状态的虚假便是该系列一直未能解决的问题，并成为指摘者的口实。而"铁拳"或者"魂之利刃"系列，虽然人物的痛苦感、发力感是够真实的了，但那些令人吃惊的招数却越来越不真实，除了蜀山剑侠或者孙悟空以外恐怕都很难真的做出来。至于"街霸EX"之类的多边形游戏，便更不能以"真实"二字来形容了。

游戏毕竟是游戏，完全真实是不可能的。这就象拍武打片一样，总是要增加一些高低飞腾的轻功或者别的什么东西在里面，为的是增加可看性（对游戏来说是爽快感和可玩性）。然而对于玩家来说，确实有一种格斗游戏变得越来越真实的感觉，究其缘由，主要是引入多边形概念之后，程式设计师开始注重对人类动作的形体模拟，也就是说游戏中的角色越来越象人类扮演的，而不是电脑绘制的。现代游戏的所谓"真实"，是一种经过精心包装的"虚假"，与现代动作片有着异曲同工之妙。





▲"VR战士"中，成功地模拟了多种武术动作。这是舜帝在练醉拳。



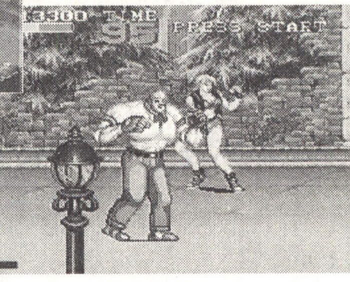
▲"快打刑事"中，用POLYGON模拟的刑警正在拘捕坏蛋。

都市中的黑暗角落

◀动作游戏在人物及动作真实化的同时，背景也象真实方面发展，甚至从现实中取材。

▶但是动作游戏中经常会出现与超出常人数倍的"超壮"，在现时世界中同这种人"贱招"，无异自寻死路。

敌人中的庞然大物



ACTION 6 动作游戏与其他游戏类型的关系

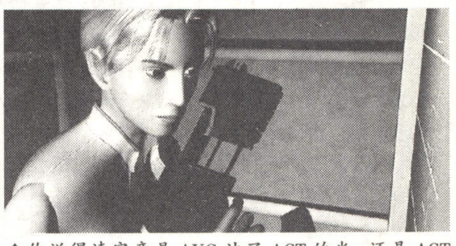
●互动式解谜游戏将取代动作游戏？

长远来说，动作游戏自然会有各种各样的发展方向。但是就近期而言，这种游戏模式究竟有没有被其它类型的节目取代的可能呢？比如说目前来势汹汹的互动式解谜游戏？

平心而论，无论大小软件商如何费心费力，由于节目类型过于单一和集中，成为动作游戏代名词的对战游戏使人觉得乏味和无聊已无可避免，"江郎才尽"的程序设计师们也已经很难再想出一些特别的"快感点"来刺激玩家的神经，玩家开始寻找一种具有新鲜感的节目，而互动式解谜游戏恰好符合了他们的要求。

以"D之食桌"为鼻祖、以"生化危机"为代表的互动式解谜游戏，兼合有解谜游戏的难点、RPG的成长以及动作游戏中的格斗等特点，是一种综合类的游戏模式，代表了未来游戏发展的一种方向。这种游戏本身更贴近于电影，但参与性更强，所以对玩家的影响力和诱惑力更大，现在已经开始的流行就是对它最好的评价，至于将来的前景更不可小窥。

但是无论怎样，互动式解谜游戏所强调的是"解谜"而不是"动作"，其整个游戏流程是比较拖拡和漫长的，这并不符合现代人寻求短时间宣泄的要求，也与成年玩家紧张的工作时间格格不入。所以，也许互动式解谜游戏可能在不久的将来取动作游戏——尤其是非对战格斗游戏——的地位而代之，但却绝对不会也不能将动作游戏完全代替。可以说，只要这个世界上还有人类生存，不同形式不同种类的动作游戏便仍然会保持和发展下去。动作游戏的生命力是顽强而长远的。



▲你说得清究竟是AVG沾了ACT的光、还是ACT沾了AVG的光么？



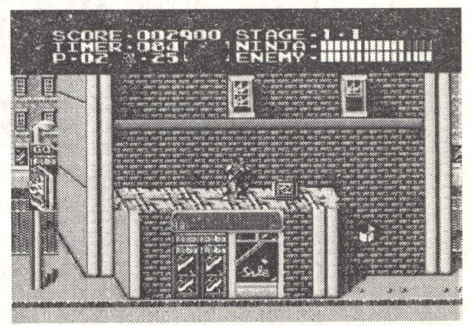
ACTION 7 对动作游戏的不同看法

●感兴趣的游戏是只有莽夫才会玩吗？

国内游戏业的发展，与动作游戏的引进关系密切。虽说启蒙的功劳应归功于"小蜜蜂"（GALAXY）和"火凤凰"（PHOENIX），但随后出现的功夫、成龙过关、双截龙等格斗动作游戏却是使中国的电玩步入第一个高潮期的大功臣，那时由于街机占主导地位，而动作游戏又是街机的强项，故而几乎无人对此有任何看低。

玩家的分类是家用游戏机开始普及以后产生的，确切的说，是世嘉MD的中文版"三国志"带动了国内RPG、SLG的热潮（在国内这类游戏被称为"文字版"游戏）。自此之后，玩家阵营开始分为水火不相容的两派，动作游戏则背上了"莽夫才玩的游戏"的恶名，为文字游戏玩家所不屑。

事实上，这种单凭表面形式而判断游戏甚至该游戏玩家层次的方法，是极为轻率而不准确的。遗憾的是，舆论对此几乎都呈一



▲"忍者龙剑传"整整带动了一代电玩迷们，如果没有这些经典动作游戏，很难想象国内电玩界会形成今天的规模。

边倒的局势，甚至有些媒体一旦谈到电玩的某些负面影响时，便会很自然地拿出“街霸”或“铁拳”当靶子。

在这专论动作游戏的文章里，我们不想对其他的节目评头论足、说三道四。但是却有必要为动作游戏说几句公道话：也许，动作游戏——主要是格斗类动作游戏——中，对“拳头”的渲染程度比较多了一些，但这并不意味着玩家只要有蛮力不用动脑子便可以过关了——光靠力气除了把手柄弄坏以外干不了别的。事实是恰恰相反的，若没有敏锐的判断力和即时的反应，要想在动作游戏中取胜根本不可能。从这个角度来讲，动作游戏对头脑灵活性的锻炼，要比其他任何一种游戏都大得多哩！游戏世界里的格斗与现实生活完全不同，更多的是斗智而非斗力，动作游戏是一种“智者的游戏”，而并非属于莽夫，其拥护者完全不必自卑自贱。



ACTION 8 再谈区别与分类

●动作游戏是一个综合产物吗？

上文已经说过，动作游戏的这个分类并不太科学。因为如果从“ACTION”的词义上来理解，广义上所有的游戏都是动作游戏，分类等于不分。

实际上，哪怕是电子游戏业比较发达的日本，对动作游戏类别的定义也非常混乱，许多哪怕是经典的电玩刊物对此也没有一个统一的说法。比如笔者手头这一本 SOFT BANK 出版的刊物，开篇第一章就是说“动作游戏是所有游戏的开山鼻祖”，把所有游戏类型都划分到了动作游戏的麾下。

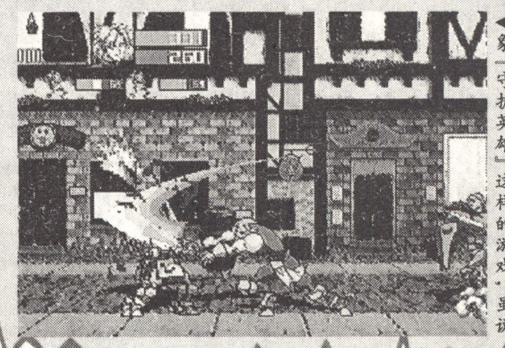
严格地说，这种区分方法是有很大问题的，尤其是在游戏类型相互渗透的现代，就显得更加不可行。我们不能把具有部分动作游戏特征的游戏算到动作游戏的帐上，就象我们不能把具有部分文字游戏特征的动作游戏当作文字游戏来看待一样，游戏的分类关键还是看其主要特征和这些特征所占的比例——有时连软件公司的分类都可能是错的。

动作游戏一个最大的特征是，主角都是有生命的动物——包括人这种高等动物和类人的生命体、或者是智能机器人等，他们的所有动作都是以人类动作为模板而设计的，总是建立在人类动作的基础上，再发挥合理想象的。你很难想象一部起重机能成为动作游戏的主角——除非它能够模拟人类的动作，比如“FIGHTERS MEGAMIX”中的那辆汽车。

其次，动作游戏中的主角是不会携带远距离、开放性杀伤武器的。这是与射击游戏最明显的一个区别。再次，动作游戏中的主角经常是只依靠自身的力量来完成所有的故事，而且靠与敌人直接的身体接触或短兵刃的接触来打倒对方，这些必须通过玩家对主角动作的直接操纵才可以办到，所以每次每个玩家只能操纵一个主角来进行故事。这是动作游戏与 RPG、SLG 最主要的区别。

以上三项是动作游戏分类的基本要素，但是并非所有的节目都可以照搬这三条原则的。比如说曾经一度流行的 A · RPG 便是一例，这其中尤其以古代佑三先生的“光之继承者”（THOR）和 CLIMAX 的“皇帝的财宝”为甚，玩家很难区别这到底是动作游戏还是 RPG；又比如说早期的“希特勒复活”，最近红极一时的“盗墓者”（TOMB RAIDER）、“生化危机”等，按照三原则也是很难进行区分出它们类型的。

遇到这种情况，就不必拘泥于非要分个你死我活、清清楚楚了。现代游戏之间相互学习的部分很多，也就诞生了越来越多的综合类型。就算是动作游戏，不是也有不少节目吸收了 RPG 的升级模式、AVG 的解谜模式吗？动作游戏本身已经是一个混合体了。只不过有些游戏标明了它的混合种类——如 A · RPG，有些则没有。如果非要弄个明白，那么只要搞清楚每种特征所占的比例便仍然可以区分清楚。一个游戏，如果其动作成分不占主导地位，那么无论它多么貌似动作游戏，都只是冒充绵羊的大尾巴狼。



◀象『守护英雄』这样的游戏，虽说加入了升级和剧情分支等要素，但还是更接近动作游戏。



ACTION 9 对动作游戏的疑问之一

●二维游戏已经穷途末日了吗?

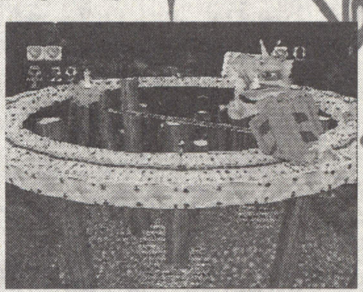
随着多边形理论的推广，以及主机处理能力的提高，三维动作游戏——尤其是三维对战格斗游戏开始越来越普及，大有一取二维而代之的势头。由"街霸"带来的旋风已经不复存在，这种人们过去耳熟能详的游戏模式已逐渐淡去。二维动作游戏真的已经穷途末日了吗?

应当看到，游戏进入三维时代是现代游戏无法阻止的一个大趋势——无论这个方向是否正确，游戏三维化已经成为了一种时尚，这是不可否认的。

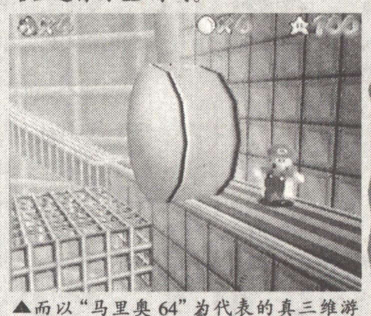
但是，同二维游戏十几年的基础相比，三维游戏还处在相当年轻的阶段，其技术和理论还有许多问题亟待完善。实际上，现在许多的所谓三维格斗游戏，包括"VR 战士"和"铁拳"等代表作品，其实质仍然是三维化了的二维游戏，对战双方的空间及动作设定等仍然沿袭了二维游戏的传统概念，对中招的判断亦是如此。一直到"TOBAL"系列和"VR 战士 3"的出现，才引进了真正的三维空间概念，但仍然很不成熟，从而引发了不少技术方面的问题。至于非格斗类动作游戏，居多的也是此类的"伪三维"节目，如"魔法草蜢"(MAGIC HOPPER)等。唯一可圈可点的是"马里奥 64"，可算是绝无仅有的佳品了。

反观二维游戏则几乎已经发展到了最高的境界。无论是从画面感还是爽快感、以及严密性等等方面来说，都已经达到了完善的顶峰。而且经过长期的体验，玩家已经熟悉和认可了这种游戏模式，对一些招数和套路也摸得比较清楚，也能够在这种游戏中发挥自己的最大实力。不少资深玩家也许会涉足三维游戏，仍然真正青睐的仍然是旧有的二维游戏。

在这种情况和广泛的玩家基础下，二维游戏仍然有存在的必要，而且对于初入门的玩家来说，它也更加容易理解和掌握，它仍然会继续存在和发展下去。



▲"魔法草蜢"只不过是在给定的 3D 道路上进行的 2D 游戏。



▲而以"马里奥 64"为代表的真三维游戏正日渐成熟。

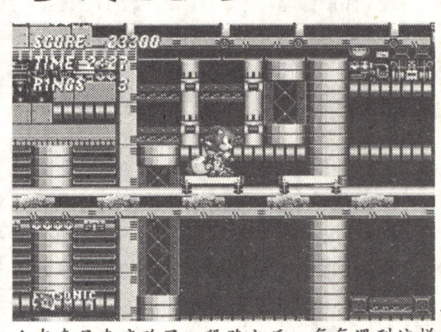
ACTION 10 对动作游戏的疑问之二

●游戏为什么不好玩？

无论是哪个机种，动作游戏大概都可以算作是最高产的一个游戏类型了，玩家也可以随口说出一大串代表作的名字。但是为玩家所不屑和讨厌的动作游戏也不在少数。明明都是动作游戏，为什么会有好玩和不好玩之分呢？

★非格斗动作游戏——过高的技巧要求和不流畅

造成非格斗动作游戏不好玩的主要原因恐怕就是对技巧的过高要求，"忍者龙剑传"就有这方面的问题，但是漂亮的动画掩盖了这一缺陷。过高技巧要求造成的另外一个缺点是影响到游戏的流畅性，比如"马里奥 64"便是如此。玩家在难点里陷得太深而没有办法解脱出来，就会感到吃力和乏味，失去对游戏的兴趣。在以前的超任和现在的次世代游戏中，我们可以找到许多这样的例子。此外，对于以高速运动为特征的游戏而言，过多的机关和分叉道路设计也会使游戏变得不够直接而不好玩。"索尼克"系列中的后两部——尤其是 3 代——在这个方面把握得就比较差。



▲在索尼克疯跑了一段路之后，每每遇到这样需要很高技巧的机关，刺激成度就会降低不少，失去了游戏的本意。

跳滑动板真烦人呀！

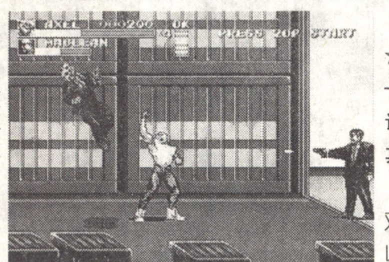
增刊御宝

★过版格斗动作游戏——过分的条件反射

也许是为了增加玩家的投币数量，后期的过版格斗游戏越来越倾向于局面的混乱。

此时主角的生命力似乎也特别的“薄”，稍不留神便会命丧九泉。这样的游戏对玩家条件反射的考验已经接近极限，玩家很难有时间考虑对付对手的方法、研究对手的规律，而只能进行硬拼，游戏的魅力便大打折扣。此外，版面的重复和对手的单调也是使游戏变得不好玩的主要原因之一。

CAPCOM 有一段时间里曾经大量推出这样的节目，比如“名将”、“惩罚者”等，SEGA 的“赤手神拳 3”也有这方面的问题。必须说明的是，由于环境的不同，此类游戏或许在街机上能够吸引不少玩家，但是一旦移植到家用主机上就会暴露出这些毛病。



▶在别人持枪双面夹击的情况下，很容易手忙脚乱。

★对战格斗游戏——离奇古怪的记忆考验和莫名其妙的判断

SNK 系列的对战游戏，之所以难以取得“街霸”那样的辉煌，过于复杂和艰难的动作记忆是一个不小的问题。这些动作的设定没有采用惯有的“街霸”模式，但又没有考虑到玩家的心理状态和接受能力，许多玩家视记忆这些动作为畏途，从而影响了游戏的普及。TAKARA 也许是因为移植了太多的 SNK 游戏，所以连自己制作的节目也开始犯这样的毛病。SS 的“D—XHIRD”就是最好的一个例证。

使得对战格斗游戏不好玩的原因还有中招判断上的问题。由于此类游戏的胜负完全取决于中招判断，因此一旦这方面发生问题，玩家便会感觉整个游戏的平衡性发生倾斜——对手要么是过于强大、要么是太容易击败，或者某些角色特别好用、有些角色则特别无用。在三维对战格斗游戏中这个问题比较突出，“VR 战士”、“铁拳”等都不能幸免。

此外，严密性也是影响格斗游戏趣味性的一个主要因素。严密性过高的游戏大多在爽快感方面表现很差，而游戏缺乏严密性的主要原因则是为了追求爽快感。如何把握之间的尺度便显得非常重要。秉承着多年的经验，CAPCOM 的游戏在这方面做得比较完善，而 SNK 则由于过于追求爽快感使游戏降低了严密性。

★动作游戏共通的问题——过分华丽是失败的根源

动作游戏在后期出现的问题越来越多，这是因为程式设计师为了能够吸引玩家的第一眼，而把主要精力转移到了对游戏画面的追求上所至。过于追求画面的华丽，导致了对游戏过程和玩家感觉的忽视，从而使游戏变得不好玩，“斗神传”就是最典型的例证。很多人都有这样的体验：一个在专卖店中看看不错的游戏，拿回家中却一无是处，这就是因为中了狡猾商人们的计策所至。不过虽然这样一时能够骗到几个小钱，但重复几次也就难以得逞了。有些公司的名称一经提起就会有人大摇其头，这不是再好也不过的证明吗？

ACTION 11 动作游戏未来发展的方向

●动作游戏今后究竟会变成什么呢？

从过版格斗游戏的流行，到对战格斗游戏的普及，动作游戏发生了质的变化；而能够从二维的“街霸”进化到三维的“VR 战士”，则全赖科技的发展才得以把动作游戏带入了一个前所未有的巅峰状态。那么，未来的动作游戏将朝着怎样的方向发展呢？

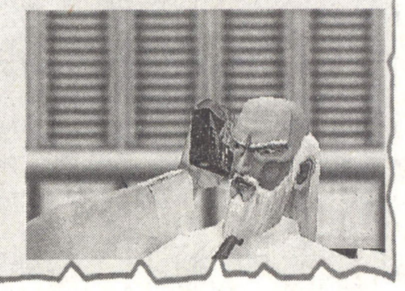
由于电子游戏已经进入了多边形时代，多边形理论的发展便将左右着游戏——动作游戏的走向。如果多边形理论最终被证明是真实模拟人类及其它事物运动的最佳模型的话，那么未来所有的软件、硬件都将朝着这一方向而行动：主机的浮点运算能力将大大增加、以多边形为主的游戏将越来越普及。当然，多边形处理能力也越来越高，动作游戏也将越来越逼真，三维甚至立体游戏将成为未来动作游戏的主流。

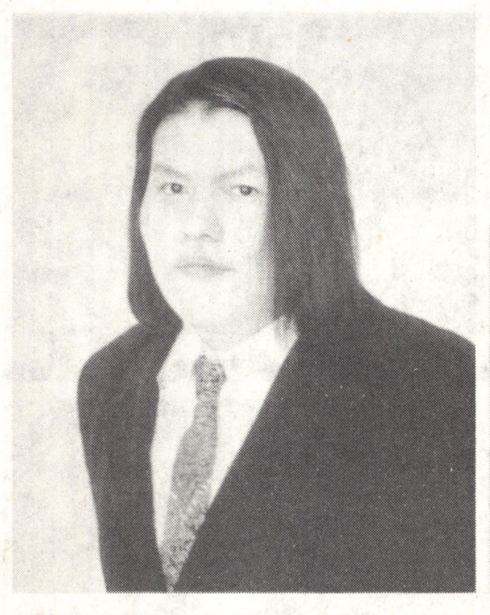
而届时当人们厌烦了对战游戏之后，非格斗类动作游戏将必然重登动作游戏的王座。

但是多边形理论也并非十全十美。人们在享受着它带来的震撼的同时，也发现了它的一个与生俱来的缺馅：该理论既然是以多边形来无限逼近实物的，那么也就是说，随着用户的要求越来越高，为了达到更逼真的效果，就必须无限度地提高电脑的处理能力，而这几乎是不可能实现的。

随着技术的发展，生产商最终会发现无论多高的多边形处理能力，在“无限”两个字面前都会显得粗糙和苍白无力。一旦主机处理能力无法满足需要，多边形游戏就将走入死胡同，多边形动作游戏的末日也将随之来临。

如果人类感觉模拟技术得到进一步提高的话，“虚拟现实”的动作游戏将极有可能成为未来的热门话题。这种亲身体验格斗的欢乐与痛苦的游戏，其刺激和宣泄将是目前所有游戏所无法比拟的。





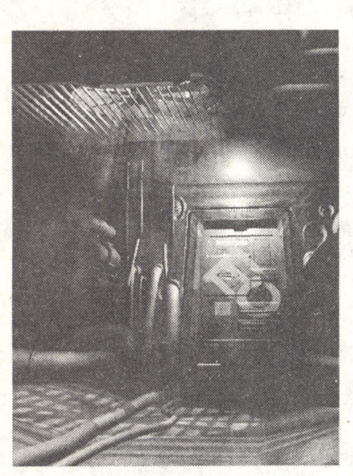
游戏鬼才 饭野贤治

WARP 公司老板。生于 1969 年的东京，1994 年 3 月设立株式会社瓦普，其中使用 CG 所制作的《D 之食卓》，在业界引起了很大的轰动。而且同作品在同年的多媒体 1995 年展中也得到了通商产业大臣奖。在次世代先锋人马 3DO 上曾被誉为一大支柱的它于后来的 SS 上也有出马，之后于 PC 上它也有份演出，《D 之食卓》真是一款多机种制霸的力作啊！过后不久《D 之食卓》的主角罗拉再度登场的科幻巨篇《异灵》在 SS 上发售，倍受多数玩家的肯定。而后于今年 7月 18 日发售 4 枚组的只有声音，没有图像的《REAL SOUND》，在日本也卖出了7 万多套，对于这不似游戏的游戏能够取得这样的成绩，不得不佩服饭野的诡异头脑。到目前在日本游戏界他可以说是曝光率最高的人物了。

只想不断做自己所想的事 是好是坏？就交给未来去评价！

小小 6 年级的我，就制作了冒险游戏！

在小学时代，我是个非常不用功的学生，每当放学时，我不是跑到秋叶原，就是跑到涩谷去(注：这两处都是日本电器商店林立的地方)。在秋叶原里，我首次接触到了苹果Ⅱ。而在那时，我为了玩音乐与游戏，也第一次买下了 PC—6001。例如 ASCII 的《Oriou/Quest》这款游戏，就是此生最重要的转折点。在那时，我受到了很惊人的冲击，而且也奠定了我此生往此条路走的原动力。



▲《异灵》中标有 EO 的舱门不知你是否见过？

接下来，《PACMAN》(吃豆)游戏也对我的冲击蛮大的，而我开始迷恋起了 NAMCO，我甚至想象自己就是 NAMCO 的一员。曾经在小学 6 年级的时候，看了中村光一先生所得奖的比赛作品后，就制作推理性的冒险游戏，寄去应征了。结果得最佳奖的是别人，当然我也有得奖。不过在那段时间的整整 3 个月里，因为我都一直埋头在做着程式设计的工作，所过的生活简直就象地狱一样。之后我就对那样的生活厌烦到极点，索性就不再接触有关电脑的东西了。

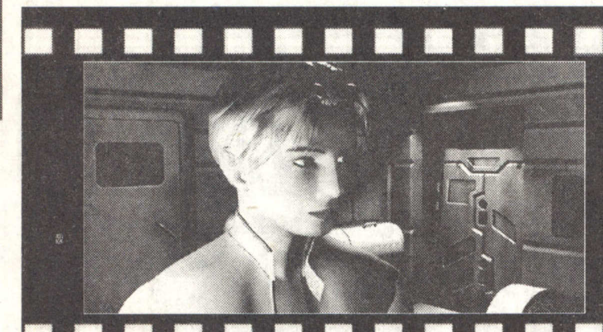
高中辍学，若不设立公司，实在太对不起自己了!!

到了上高中时，就开始接触音乐了，但我所读的高中并不是我所喜欢的。到了高二，我几乎是不去学校的。每当我一个月去一次时，同学们都会惊讶的叫着："饭野来了!!"某一天，当我和同学们走在回家的路上，有的同学会和我说："这个学校好严格啊！"，有的同学也会说："这个学校一板一眼的！"而我也有此认同。如果以客观的角色来看，学费明明已经交了，却听到如此抱怨的话，真是令人好懊恼呀！我想学习无论如何不应该和受罪联系在一起。尤其对于象我这样无拘无束的少年。因此，遂把此情形和家里的老父亲提了一提，父亲听了这件事，也蛮支持儿子的看法，遂很干脆的答应了我退学的事。

说起工作，其实我是蛮喜欢做音乐、电影广告之类的工作，但偏偏将应征函寄到游戏公司，却被打了回来，说什么……没经验啦!! 后来我便拿出得到程式设计的比赛奖状去，其中经过了某些恳求，对方公司才肯录用我。就这样



▲东京街头商业街上的《REAL SOUND》的巨幅广告。



◀短发的女主角眼中闪烁着英武之气。



▶大胖子也有害羞而笑的时候啊。

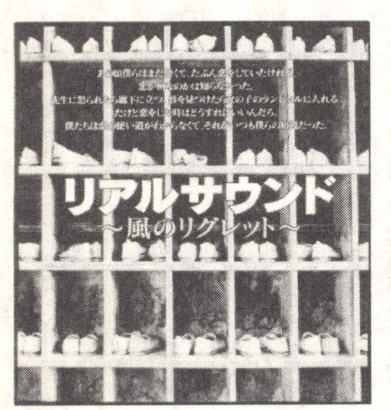
我在那里大约工作1年的时间，一直到19岁辞去工作，自己成立了公司。在自己的公司四年半多的时间中，我大约做了6到7款的游戏。最后我还制作了《D之食卓》的企划案，拿到某公司去应征。但因该公司纯粹是消费性质的公司而辞退了我，至此我受到了很大的冲击，索性我也不要公司了，和高中时代的我一样，心情很恶劣，当时我设立公司，纯粹是想自己做做看。



▲茫茫星海，何处才是饭野的理想乡？

最大的梦想——用网络游戏来统一世界

当完成《异灵》和《D之食卓2》时，打算明年的春天左右进行下一个产品的制作。不过现在最想做的就是通信，然后就是电影。前者就是所谓的网络游戏。因为它不必选择主机，只要有电脑，则任何地方都可以玩，这样一来不就可以靠软件的力量来统一世界了吗？而后者电影，我希望采用数字CG，经由WARP制作，在美国公开时，能得到全美第一。

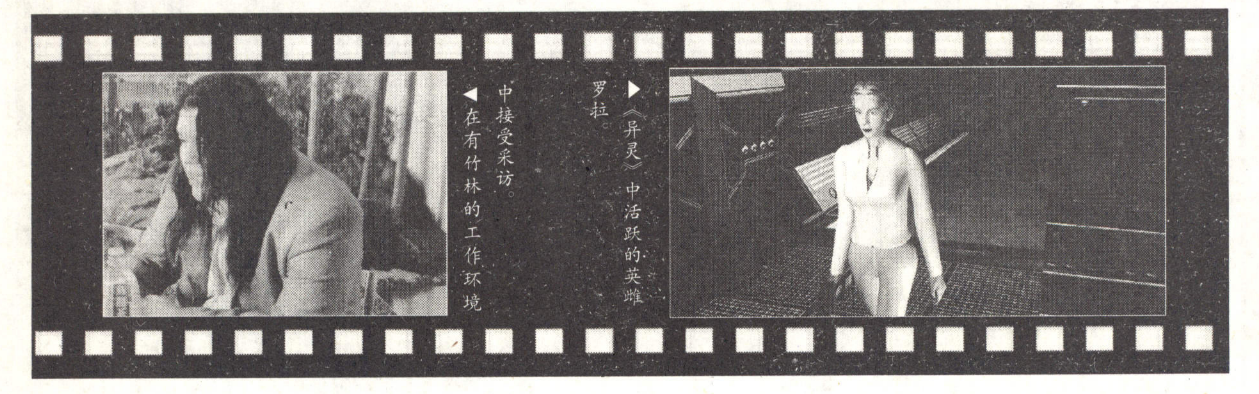


▲《REAL SOUND》的杂志广告版本。

例如象PS主机，基本上是靠软件厂商所出售的软件来支撑市场的，和游戏主机性能无关。我个人认为自己的影响是最大的，我较不会考虑当时所采取行动时的好与坏；只要照着自己所想的去做，然后再去看看稍后我得到好评价和坏评价的结果。最后再整理出更好的见解，这也是我今后做事所要努力的方向。



▶在饭野的办公桌上不仅有自己的得意之作《D之食卓》的WIN95版，还有玛里奥和来自《星球大战》中的机器人呢!!



◀在有竹林的工作环境中接受采访。

▶《异灵》中活跃的英雄罗拉。

漫谈

动作RPG



文：刘鹏　侯一

责编：PERFECT



漫谈动作类 RPG 游戏

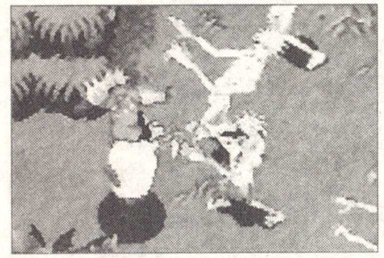
A·RPG 即动作类角色扮演游戏，这个名称早已被广大玩家所熟悉，而这种类型的游戏在它未命名之前就已经存在了。溯源求本，它究竟是 RPG 的分支还是动作游戏的变异呢?

动作游戏起步较早，直观的感觉、简明的操作以及紧张激烈的游戏流程是它最主要的特点，围绕这些特性，游戏厂商各显所长，甚至任天堂、世嘉的标志性人物均是动作游戏的角色。时至今日，动作游戏在开发数量上仍占有相当的优势。

RPG 游戏则体现了一种对人生的模拟，它具有等级提升系统和完整丰富的剧情，依仗这些风格使其在业界当中占有了举足轻重的地位，而且极高的上榜率弥补了作品数量上的劣势。

从 ARPG 的本质属性来看，它应该是动作类与 RPG 类相结合的必然产物，既与二者相联系又与之相区别。他的许多特性都是从动作游戏和 RPG 游戏中演化而来的。

PART.1 吸收动作游戏和 RPG 游戏二者的长处 ARPG 构筑起以交互性为主体的游戏特性


▲请注意努尔王子中招时的样子，在这方面 RPG 的表现力就远不及动作游戏了。

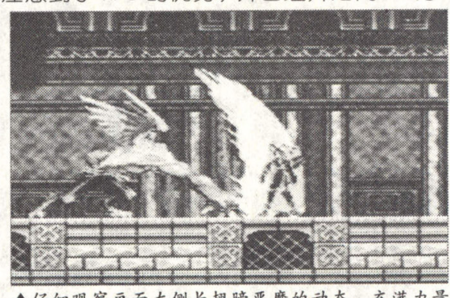

▲挥剑动作似乎很卖力气，你一定也感觉到其动作的爽快成度了吧。

倘若我们把 RPG 的三大特性定为：故事性、艺术性、交互性，那么 ARPG 恰恰在交互性上取得了巨大的成功。

在这方面，ARPG 吸收了动作游戏的特长，将激烈的打斗融入其中，使得节奏大大加快，更容易也更直接地调动了玩家的参与欲望。另外，在 AR 游戏中还越来越多的导入了“搓着”系统，这不但使得游戏内容更加丰满，而且多少引起了一些街机仔的青睐。

显然，ARPG 在动作感上也有了长足的发展，在大家所熟悉的《光之继承者》系列中，主人公的攻击动作较之《蜘蛛侠》等一些平庸的动作游戏还要丰富。另外，某些作品里还引入了对战成分。比如，以制作《火枪英雄》、《魔强统一战》而扬名的 TREASURE 在土星上推出的《守护英雄》。这也说明，一些在动作、格斗领域见长的厂商已渐渐注意到了 RPG 的优势，并已经开始向 AR 方面的转向了。

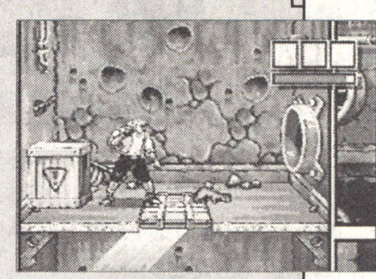
头脑运动的加强是 ARPG 更加耐人寻味的因素。主人公动作的丰富使得通关过程增加了智能性。在《光明十字军》里，跳跃、推拉等“推箱子”式谜题大大增加了难度和耐玩程度。这比起 RPG 的剧情谜题可谓一大进步。也许这正是 ARPG 游戏的趣味性所在。


▲仔细观察画面左侧长翅膀恶魔的动态，充满力量感而且非常矫健，这就大大增强了游戏的魅力。

模拟实体效果自然是游戏中不可缺少的的要素之一。在这方面，动作游戏有着明显的优势，无论是角色的出招姿势还是角色的中招的痛苦表情都有十足的临场感。AR游戏也同样继承了这一优势，比如PS上的《恶魔城X》，其中角色的动作流畅度显尔易见，而且背景音效的处理极佳，更给人以临场感。而RPG的菜单选择式战斗多少有种纸上谈兵的味道。正是这一点使ARPG较RPG更容易吸引玩家的注意。

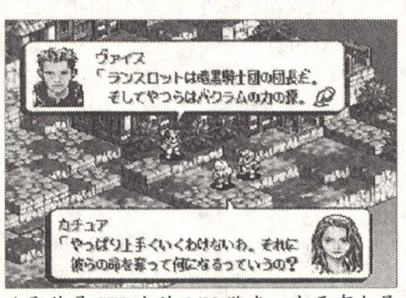
AR可能成为一批动作游戏的发展方向

也许是受了ARPG的启发，已经有越来越多的动作游戏加进了RPG元素。比如《漫画地带》中出现的物品栏和用老鼠调查等设定都源于RPG。早在FC上的“玛丽”时代，ARPG的型式就已初见端倪。ARPG可能会成为一批动作游戏的发展方向。


▲宠物鼠不仅可以寻找道具扳动开关，攻击性也相当出色。

PART.2 通过对两类游戏特点的消化吸收 ARPG成功地避开了一些弊病


▲《FF7》的完整通关时间至少要90小时，你有足够的信心完成它吗。



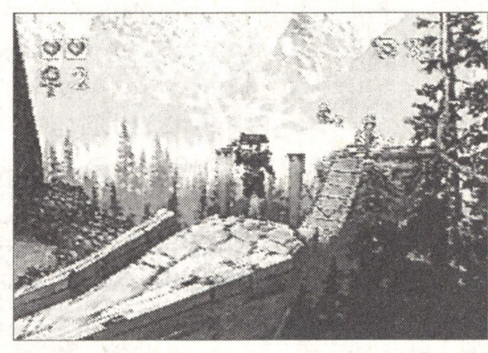
▲即使是SFC上的24M游戏，由于有大量的隐藏内容和无法回避的战斗，其通关时间也不在一朝一夕。

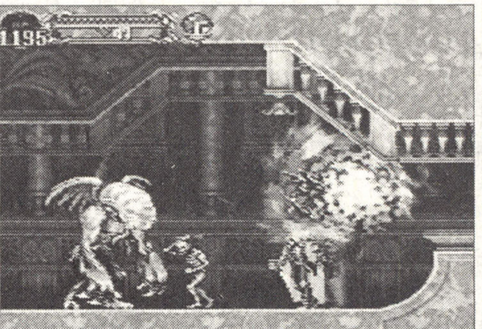
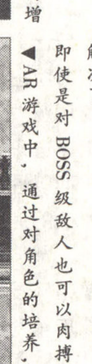
另外，在一些动作游戏中，角色的生命设定似乎过于脆弱了，往往受到一次攻击就有可能前功尽弃，偶然的失误也会造成极难挽回的后果。这种现象通常使得游戏趣味性大为降低。的确，这样的设定多少有些不尽人意的味道。而ARPG的玩家就轻松了，血槽式的生命显示和角色段位的提升系统均弥补了上文的缺陷。这种体贴玩家的设计同时也在某种程度上提高了游戏本身的魅力，至少可减缓游戏者在遇到这类问题时的急燥心理从而发挥出正常水平。

更难能可贵的是，AR游戏在吸收了RPG与动作游戏的优点之后，又成功地避开了一些弊病。比如曾令一些RPG迷百般无奈的练级过程终于能在ARPG中得以圆满解决。在RPG里角色的能力完全取决于等级。《神秘的约柜》、《梦幻之星》等游戏，即使是一级之差也会令玩家对BOSS的进攻显得软弱无力。的确，千篇一律的练级过程降低了游戏乐趣，烦燥之余，游戏者不免心存不轨。PC玩家尚可对其程序进行修改，可没有“金手指”的游戏机拥有者就无计可施了。就算成功地完成了修改，谁又愿意去打那早已知道结局的战斗呢?

ARPG虽然也保留了长级系统，但允许玩家用灵活的操作来弥补能力值的不足。而且由于使用了动作游戏引擎，ARPG在战斗上的明显高于RPG。不论，是随机步数遇敌还是可视化遇敌都会强制性的进入战斗，即使有逃跑指令也不一定能成功。ARPG则是想打就打想走就走，几乎没有被强迫的感觉。攻击机会也是要靠自己去创造的，突破了传统RPG固定的回合制，从而给予玩家更多施展身手的空间。

更重要的是，这可以节省许多时间。《最终幻想VII》、《妖精战士》等大作要花上一百小时左右才能完全通关。而ARPG平均只需这个时间四分之一到三分之一，这种短时间的渲泄更适合于当前快节奏的生活情趣和休闲方式。


◀在《魔法草蛭》中，如没有血格的增长系统那就几乎无法进行游戏了。



◀AR游戏中，通过对角色的培养，即使是对BOSS级敌人也可以肉搏解决了。

PART.3 缺少足够的用户空间 造成了ARPG叫好不叫座的怪现象

从上文的分析来看,AR的优势是显而易见的。按理来说,这类游戏的影响力应该不止目前的水平,然而,假如你留意一下就不难发现AR的簇拥者并没有想象中的那么多,游戏本身的知名度也远不及正统RPG游戏。以同是出自SQUARE旗下的游戏进行比较,《圣剑传说》系列的人气度就远不及《FF》系列那么经久不衰,当然,推出时间和续作数量固然是一方面,但是AR的难度系数高才是决定性的因素之一。

与动作游戏相同,AR要求玩家善于与敌人周旋,具备一定的操作能力。而且,RPG中的常见难点"寻找"也被AR沿袭了下来。通过谈话寻找推进剧情;通过调查寻找道具;通过不停地走动寻找地点……总之,AR游戏所面对的玩家须同时具备良好的操纵感和相对清晰的头脑。个别游戏中甚至出现了一些著名的数学问题。这一切都提高了通关难度,基本是"玩家"的水平才能应付自如。

综上所述,这些设定都大大缩小了游戏者的范围,在很大的程度上阻碍了这类游戏的普及。SFC和PS之所以能够分别成为两代主机中销售量的佼佼者,其重要原因就是他们把购买对象定在了普通大众上,从而争取到了绝大多数的用户。看来动作RPG恰恰在这点上存在难以弥补的缺陷。


▲《铁拳3》中的凶狠型角色,怎么样,够味道吧。

另一方面,ARPG游戏的成功之处在于它采用了ACT与RPG游戏各自的长处,但这种合二为一的风格也常令玩家产生一种似是而非的感觉。热衷于格斗激情的玩家意犹未尽,偏重文化内涵和故事情节的玩家又觉得它与传统RPG相比有些味道不足。因此,"不伦不类"成为了这些人对ARPG的一贯评价。


▲小林智美笔下的女性角色较漆原智志的娇柔造作更具魅力。

第三点就出在角色设定这一环上了。正统RPG的人物刻画相当丰满,而且多角色、多职业的设定也便于相互衬托出各自的性格。格斗游戏在角色设定上更是显得锋芒毕露,许多人物早已家喻户晓。但ARPG在这方面仍存在明显的不足,虽然在《月下夜想曲》中已有所改善,可这仍然是种通病。

角色的造型魅力不容乎视

的确,一款游戏中首先引起玩家注意的必定是画面关系,而角色正是画面和其它因素所要表现的核心所在。家喻户晓的游戏中必定有家喻户晓的人物存在。

今后角色的行象设定势必朝着风格化、味道足的方向发展,个性弱的唯美主义可能将渐渐没落。

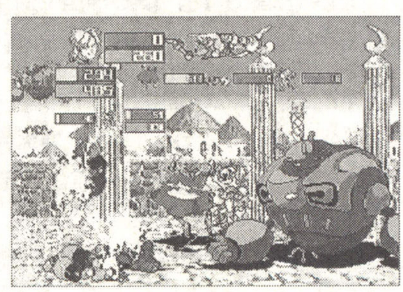

▲这是《恶魔城X》宣传画中的角色——西蒙。

PART.4 在发展过程中,分化是必经之路 这为ARPG定下了明显的发展方向

AR游戏在发展过程中渐渐出现了分化,最初是由于ACT成分和RPG成分所占比例差异造成的。后来为了增加游戏时间,众多的迷宫、谜题被加了进来,形成三足鼎立之势。而另一种以轻松、休闲为主题的游戏则以旁校的地位独立存在。

剧情型:剧情丰富曲折,谜题就是如何发展剧情,武器与装备不具特殊功能等是这类游戏的特点。比如《伊苏V》、《埃薇莫的秘密》,基本上采取了一种让游戏者"自己完成故事"的游戏方式,或者说这类ARPG就是把RPG的战斗系统完全用ACT的系统取而代之,其他方面保留不变。所以它仍然具有相当浓郁的RPG风格。

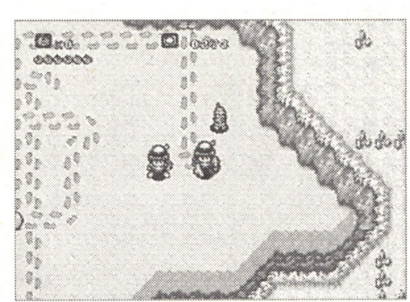
战斗型:战斗型是最接近ACT的一类ARPG。敌人数量多、战斗场面多、游戏节奏快、画面激烈华丽等ACT惯有的特点都在这类ARPG中有所体现。甚至"搓着"的必杀技也曾加入进

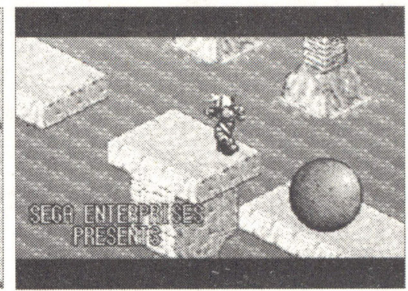

▲《守护英雄》的ACT成份的确比RPG成份重,而且必杀技的输入方式简单,战斗感十足。

来。不过故事性就相对薄弱了点儿，只是因为 RPG 系统的存在使其区别于 ACT 游戏。《月下夜想曲》、《守护英雄》可算是代表作了吧。

解谜型：动作成分的加入为谜题提供了一个相当棒的温床，产生出一批新颖的谜题（详情请见下面的迷题分析）。于是，一种以动作解谜为主，打斗、剧情为辅的 ARPG 诞生了。这里的“动作解谜”是指通过一系列动作（跑、跳、打、踩等）达到某种目的。这类游戏的代表作有许多都出自内藤宽之手，例如《皇帝财宝》、《阿兰多拉》等，此外 TREASURE 的《光明十字军》也是此类的典型代表。

休闲型：从理论上讲，这种类型很难与其它类型区分开来，不过确实有一些 AR 对操作能力，解谜能力都要求不高，剧情不很曲折，通常带有些童


▲在海滩行走还可以留下脚印，再配以轻松的音乐，确实很吸引人吧！



▲内藤宽的作品普遍难度较大，由其是在跳跃技巧的运用上，有时也相当烦人呀！

话味道，即使有打斗成份也不显露出太多的暴力性，说不定还有几分滑稽……这样的游戏往往能吸引大量女性玩家和低龄玩家，恐怕连成年人也逃不过它的诱惑吧！

这里必须指出的是，并非所有的 ARPG 都能明确地规入某一类中，比如《光之继承者》就身兼战斗型和解谜型两类。游戏设计出来并不是让人去分类的。其他类型的游戏也是如此，前两年《皇家骑士团 2》、《兰古瑞萨》系列还被定为 SLG，最近又变成了 SRPG。变化是绝对的，ARPG 本身也在其中，随着时间的推移，第 5、第 6 种类型也可能产生或分化出来，那时 AR 的世界会变得更加多彩。

PART . 5 ARPG 的发展历史并非一帆风顺 目前预定发售的大作少得可怜


◀《塞尔达 64》其实是会在 64DD 上推出的，不知与卡带版有什么区别呢？

▶预计《陆行鸟之不思议的迷宫》将会吸引大量的女性玩家，真的吗？

在 FC 早期作品中，《迷宫组曲》就已具备了 ARPG 的某些特点，《赛尔达传说》则将其进一步强化。但直到《盖亚幻想记》、《圣剑传说 2》的推出之后，ARPG 才渐渐地发展起来，其拥护者也有了大幅度的增加。同时，这些作品的推出也为制造商提供了宝贵的经验。后期，把 AR 推向巅峰的《圣剑传说 3》、《天地创造》就是史克威尔和爱尼克斯沿着前作的风格和系统精心炮制的。

但是，进入次世代的角逐后，AR 的巅峰势头大为削弱，缺少大作正是症结所在。《圣剑》的续作杳无音信，而原本预计在土星上登场的《天地创造 2》也销声匿迹了。至截稿日期为止，在 32 位机上预计发售的大作只有《陆行鸟之不思议的迷宫》，史克威尔暂时没有推出名作的续片，也许是为了创出一些优秀的原创品牌吧！另外，预计在 N64 上发售的《赛尔达传说 64》绝非等闲之辈，游戏中的场景、人物全部采用 POLYGON 制作，它极有可能带动一批 AR 向这方面发展。

PART . 6 未来之路指向何方？ 3D 游戏何时兴旺，2D 作品是否将从此没落？

回首《圣剑 3》的成功，多人游戏无疑是至胜的要诀。的确，正是双人配合作战的乐趣才造就了 FC 上许多经典之作的辉煌。看来多人参与仍是今后游戏的发展方向，可以预测，将来 AR 中也会大量引入这一要素。

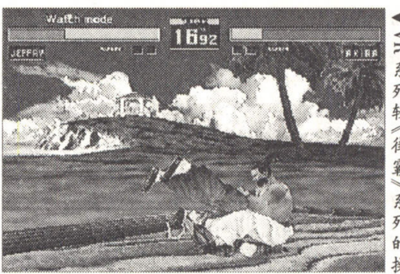
另外，随着硬件机能不断强化和玩家对视听效果要求的不断提高，游戏 3D 的发展方向已成定局，当然，ARPG 也将加入这一热潮。较格斗游戏的 3D 进化，ARPG 可能更加直接，系统更容易被玩家掌握。《黑暗救世主》已迈出了可喜的一步，而《塞尔达传说 64》则可能代表了未来一批 ARPG 的发展势头。为了渲染气氛，充分调动玩家的性趣，



一些 AR 的画面风格和谜题形式也许会向《生化危机》等冒险类游戏靠拢，这种风格更加贴近电影的效果，相信诱惑力会极大，前景不可小看。

那么，2D 类游戏是会很快消失吗？这种担忧大可不必，经过长时间的发展进化，2D 类游戏画面感受，操作方法，严密性上都已相当成熟。再加上玩家对 2D 游戏已相当熟悉，而对 3D 游戏则还需一段适应的过程，所以在今后一段时间里，2D 动作 RPG 仍有一定的发展空间。

游戏界本身正向着互相融合的方向发展，分类将越来越模糊，一个游戏所包涵的成分也会越来越多。相信 ARPG 不会置身世外，它也许会把更多的其他游戏的特点化为己有，生成另一类游戏。还可能它会在内部进行分化和融合，诞生出新一代 ARPG。面对未来，我们唯有拭目以待。



▲VR 系列较《街霸》系列的操作系统是大不相同的，你更熟悉哪种呢？

PART.7 知己知彼　百战不殆 透析制作者的惯用“伎俩”

提起 ARPG 就不能不谈到谜题。设计谜题的目的就是为了迷惑玩家，使其尝试用多种方法去解谜，这样不但可以提高参与性，还可以把成就感提供给游戏者，应该说谜题是游戏乐趣的重要组成部分之一。所以制作者总是绞尽脑汁，布置下五花八门的陷井。现在就让我们来看看他们惯用的“技俩”。

击打开关

这恐怕是最基本，最常见也最简单的谜题了，而且开关基本上都是以控制杆为主，通过击打，或踩踏使其开动。说它是最基本的还有个原因，即它常常与其它谜题结合构成复合体。例如放置一排开关，只有使它们达到某一特定状态才能将谜题破解。因此，以这种简单的形势出现的复杂谜题也是数量极多的。

全歼敌人

这种谜题带有一定的隐敝性，因为游戏中敌人无处不在，而且画面本身不具任何提示，最常见的也就是最容易被忽略的。不过，出现这种谜题也有一定条件，至少要求敌人数量有限，并且一般只存在于房间内等小范围区域。这类谜题在《光之继承者》中最为常见。

借助特殊道具，装备。

这类谜题是从正统 RPG 游戏中沿袭下来的，先去某处拿到某物，再到某处使用某物。在 ARPG 中变得更为直观真实了。一旦遇上这种谜题，就需要有玩家开动脑筋了，同时也要充分发挥想象力，以游戏中的逻辑去分析问题。其中最基本也是有效的方法就是熟知各武器，装备的特性，例如弓箭可射开远处的开关，炸弹用来破坏障碍物等。

借助精灵或其它的助手型同伴

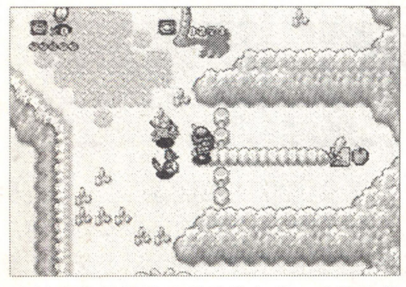
从本质上讲，精灵也是特殊装备的一种。这里之所以将其单立一类，主要是因为它有着显著的特点。一般来说，对精灵是不能随意操纵的，它们有自己的意志，在角色周围自由行动，而且由于人工智能的问题，精灵对于需自己处理的部分往往不能及时地做出正确的反应。另外，玩过《光之继承者》的朋友们都知道，即使知道用哪种精灵怎样解开所面对的谜题，唤不出精灵也是枉然。

跳跃

其实也不知道算不算谜题，因为其难度并不在分析问题而在于操作技巧，“谜”字并不突出。例如：《阿兰多拉》、《皇帝财宝》中常见的按钮连跳和活动踏板连跳，虽然看起来简单明了，但是由于落脚点在移动中和游戏的空间感描绘并不十分逼真，所以要想完成也绝非易事。

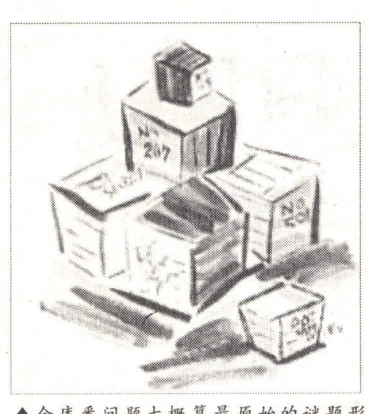
推与压

推开障碍物露出通道，搬起石头压住开关，这种谜题已司空见惯。不过制作者总能让老树再长新枝。将推移路线复杂化，且成功之路只有一条；增多可推移对象但只有一种正确序列……


▲运用飞剑将前面的开关打开，以便取得宝物。



▲看起来简单的连续跳跃其实并不容易，由于落脚点和空间感描绘并不十分逼真，所以要想完成也绝非易事。



▲仓库番问题大概算最原始的谜题形式了吧！

对特殊区域和物品的调查

从题目就不难理解，无非是在一些比较特殊地点搜索，以便取得道具。如雕像前，火炉前等。

这主要是考验玩家的观察力和耐心程度。不过，这类问题如不能及时发现，往后可能会无从下手，阻碍剧情发展。

Wait · Wait · Wait

我个人认为，这是最难想到的解谜方法了。的确，只需在某处等待几秒钟的谜题也可以说是超难的谜题。比如在《恶魔城 X》中那隔一定时间才开启的时钟雕像想必也卡住了不少高手吧！应该说这种谜题的设计思路是比较巧妙的，它考验的是玩家的逻辑严密性，只要想到这一点便不会很难解开了。

声与光

随着科技发展，游戏的画面逾来逾精美，复杂的声光效果在营造起绚丽的画面的同时，也为谜题的出现提供了新的载体。比如《恶魔城 X》里齿轮房间的齿轮开关，是要靠声音判断打开与否的。这类谜题有一定新意，虽然有点儿困难，却没有烦的感觉，希望今后它能有所发展。

化敌为友

利用一切可以利用的东西是最基本的解谜之法，堪至于是敌人！在《光之继承者》中，这类情况比较普遍，你可以引诱敌人帮你踩下按钮；借助敌人的炸弹或影子分别唤出火之精灵和影之精灵等。那时你会发现，其实敌人十分“可贵”。

变身能力的应用

在有些游戏中，角色拥有变身的能力，并且通过变身可以获得新技能。《恶魔城 X》的主角阿卢卡多就有三种变身，并且有不同的题目与之对应。在“计时塔”附近的断墙只有变成狗才能跳过；烟雾又是穿过某些铁栏所必须的形态。总的来说，这类谜题也是要求玩家熟悉各变体的特殊能力，进而灵活运用。

使用魔法或特技

制作者们总是喜欢钻玩家思维上的漏洞，如果你认为魔法和特技只能用来攻击敌人那就会落入他们的陷井。比如若选用西蒙作《恶魔城 X》的主角的话，因为不能变身，所以有很多房间难以进入。这时就要熟练使用↓↑×的对空腿来达到超高跳跃或长时间滞空的目的。这类谜题对玩家的操纵能力有较高要求，仍以西蒙为例，如果不能在半空熟练使用那一招那么照样会有很多房间去不了。

征服残酷的自然环境

这里所说的自然环境包含有天气和地理两方面。例如风在《光之继承者》里就曾与喷火器配合，阻止王子前进，而风就是一种常见天气。所谓地理其实就是谜宫。对于单纯的二维迷宫，由于其墙壁的连续性，用沿单侧墙前进的方法即可破解。画图是又一种方法，不过最好定下地图的比例尺（比如一厘米代表一个屏幕长），以便于道路的衔接。

但是从目前趋势来看，迷宫正向着立体化、动态化、暗道化方向发展。立体化使迷宫复杂程度大大提高；暗道化则将通道和人物全部隐去，几乎使游戏者丧失了视觉，只有调出菜单才能估计出当前位置；动态化是最困难一种，也许就因为打开一个开关，整个迷宫就已面目全非，也是非高手不能不看攻略通过的。



◀看来对付复杂的迷宫只有作图这一条出路了，没办法，只好动手了。

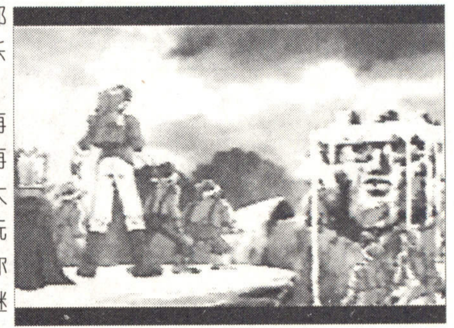
与时间赛跑

这类谜题带有很强的动作性，要在限定时间里完成一系列行动并非易事。比如《阿兰多拉》里曾出现的日、月、星、水滴的的摆放问题。玩家不仅要熟悉解谜过程，还要找到一种最快的方法才行。例如最短路线等，有时可能要用一点儿运筹学的基本方法。

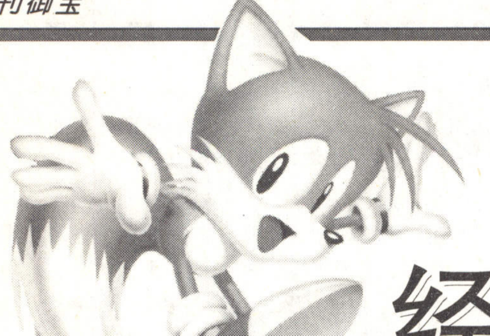
不是谜题的谜题

这里指的是“交谈”。目前，语言是困扰广大玩家的难题，结果在国外玩家看来是提示的“交谈”在我们眼中成了谜题的一种。《雷弩机兵》、《天地创造》等许多游戏的许多剧情都要靠“交谈”来发展。不懂外语只能与所有人一遍又一遍地交谈。可以说是最枯燥的谜题。

虽然写了这么多种谜题，但还只是最基本的。游戏里出现的大多是由这些基本类型复合而成的复合型谜题，其难度必定大于各基本类型难度之和。然而，不论什么样的谜题，不论它有多难，都必须以提供乐趣为中心。

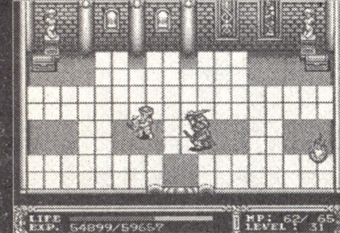


构思再精巧，手法再新颖，如果太难不易被玩家解开，就称不上好谜题。



动作 RPG 经典作品回顾

斗技王



机种:MD
厂商:SEGA
容量:8M
发售日:92 年

很多漫画家都曾涉足游戏业，并且设计出匠心独具的角色形象。这部作品的故事编写和人物设计就是我们所熟悉的、漫画家《孔雀王》的作者——荻野真。

由于制作时间较早、容量有限，游戏画面算不上经典，动作感也称不上顺畅，不过这种剧情型 ARPG 的风格却被后来的不少游戏所借鉴。另外，本作的通关时间也并非很长，而且攻击动作简单易上手，再加上单纯的流程设定相信能够吸引不少玩家的注意。总之，《孔雀王》在当时的确是一部好作品了。

皇帝的财宝

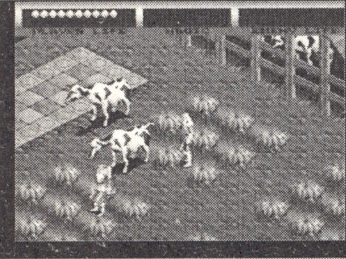


机种:MD
厂商:CLIMAX
容量:16M
发售日:92 年

出自内藤宽之手的谜题型 ARPG 大作，是“光明与黑暗”系列的第三部。由于采用 DOS—520 系统，所以以斜 45°作为视点方向，具有一定 3D 效果。

不过游戏难度也相当的大。某些关键道路和人物躲在房屋等景物后面，稍不留意就可能无法推进剧情；经常出现的空中活动平台对跳跃技巧有很高的要求，往往要反复几十次才能顺利通过；谜题种类比较多，设计得也相当巧妙。如果不是全身心的投入进去，恐怕难以闯过重重难关。所以，它绝对是一部做给“玩家”的游戏。

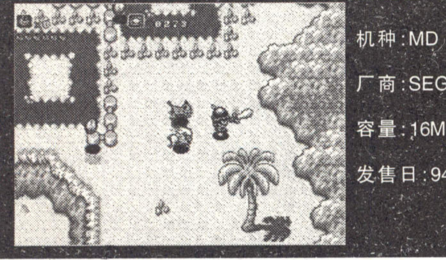
光明十字军



机种:MD
厂商：TREASURE
容量:16M
发售日:95 年

TREASURE 原是以动作游戏成名，《魔强统一战》、《火枪英雄》等大作都是从这儿出世的。《光明十字军》里的动作成分自然得心应手，挥刀时的寒光、跳跃时的姿态都很流畅逼真。不过这部游戏不是战斗型而是解谜型，采用与《皇帝财宝》一样的斜视 45 度视角，画面更加精细，人物可以八方向移动而不受地上“小格”限制，但这种方式也使得对主角的控制较难掌握，投影的加入又使游戏者更方便的了解浮空物体的位置。与大多数解谜型 AR 一样，它也取消了升级系统，再加上繁锁的谜题，其难度不容轻视。

新创世纪

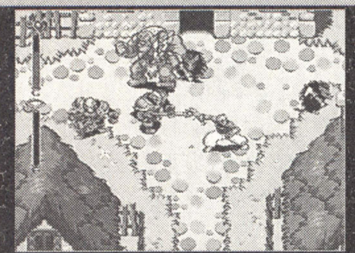


机种:MD
厂商:SEGA
容量:16M
发售日:94 年

虽然是在 MD 上推出的游戏，但 Q 版人物造型和亮丽的色调却使其具有明显的超任风格。故事依然是老一套的除魔杀怪，不过在一些设定上还是很有新意的。比如取消了升级制，仅靠收集金苹果来增长生命上限；让主角与动物结成伙伴关系，依靠动物的力量去冒险，营造起人与动物互利互助的气氛，可能与环保呼声的加强有关吧。

总体来说，这款游戏对动作要求不高，谜题难度适中，玩起来相当轻松，可算是休闲型 ARPG 的典型作品。

光之继承者

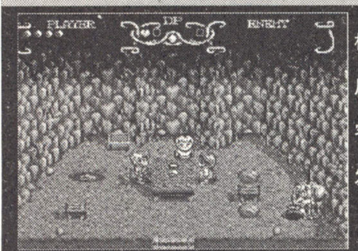


机种:MD
厂商:SEGA
容量:24M
发售日:94 年

它可能是 MD 上最成功的一部 ARPG 作品了。色彩的缤纷亮丽，动作的连惯流畅以及“搓”必杀的引入使它敢与动作游戏一争高低。

创造性的采用精灵伙伴系统，一方面丰富了攻击、解谜手法，一方面为 AR 未来的发展打开了一扇新的大门。另外，隐藏版面众多又在很大程度上提高了钻研价值。但由于游戏时间太短，总给人一种意犹未尽的感觉。而且它出现在 16 位时代晚期，我们只能去土星上追寻它的风彩了。

盖亚幻想记



机种:SFC
厂商:ENIX
容量:16M
发售日:94 年

把《盖亚幻想记》称作 ARPG 游戏发展史上的里程碑是毫不为过的。在 94 年推出的时候，ARPG 类游戏还处在发展阶段，各方面还不够完善，根本无法与 RPG、SLG、ACT 等老一辈游戏相抗衡。但是《盖亚幻想记》却在 94 年 SFC 节目评奖活动中囊括最优秀作品奖第 8 名、最优秀美术奖第 5 名、最优秀 RPG 奖第 4 名三项殊荣，为 ARPG 游戏争了口气，奠定了未来 AR 的发展基础。

《盖亚幻想记》的世界相当广阔，并且几乎是真实世界的写照，并以惊心动魄的传奇故事相串联。这种世界观直到后来的名作《天地创造》里还在延用。而多样的谜题、暗道又成为后来的解谜型 ARPG 所借鉴的内容。

伊苏V—失落的幻之都凯芬



机种:SFC
厂商:FALCOM
容量:24M
发售日:95 年

与前几代类似，这是一款典型的剧情型 ARPG。以传说中幻之都的故事为背景，红发少年亚德尔的历险为主线，游戏的世界场景众多，范围广阔，情节起伏引人入胜。动作成分明显处于次要地位，没有任何必杀击，战斗场面也不激烈。

不过还是增添了“炼金术”这一魔法系统，只要收集到三枚元素就能在炼金师那里炼成魔石，而不同的元素组成的魔石也拥有不同的魔法特性和攻击强度。至于哪里能找到元素就只有靠玩家去探索了。

财宝猎人 G

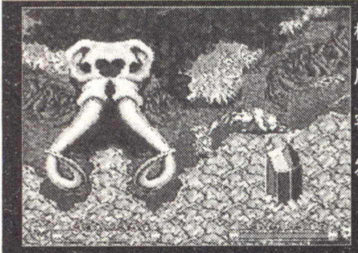


机种:SFC
厂商:SQUARE
容量:24M
发售日:96 年

是史克威尔的作品，其效果自不必多说。同是描写人类、妖精与魔族战斗的神话故事。但游戏中的人物角色是运用最新的 CG 技术制作的 3D 形象，立体感十足而且很有性格。在战斗系统中导入了“ACTION POINT BATTLE”，剑光和残像给人以爽快感。魔法与武器系统无不透露出 SQUARE 的风格，普通魔法和特技随作战而逐渐修得，究极武器和魔法则带有隐藏性。

除了令人热血沸腾的战斗，本作中还导入了一些颇有休闲意味的迷你游戏，给了玩家一个放松神经的空间。总之，《财宝猎人 G》游戏会让你有一种前所未有的新体验。

埃薇莫的秘密

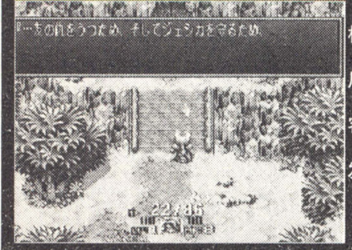


机种:SFC
厂商:SQUARE
容量:24M
发售日:不明

我真不明白为什么这部游戏竟如此漠漠无闻。必竟它也是 SQUARE 的优秀作品，难道就因为只有英文版？我反而觉得这更适合于我们。的确，它的画面比不上“圣剑 3”，打起来似乎也不及《光之继承者》，但它的魅力显而易见。

科学与魔法交织成的 4 个世界都各具特色。剧情曲折离奇，扣人心弦。众多的隐藏物品和魔法配方不时给人以惊喜。另外，角色的行动倾向（战斗或寻找）也是由玩家自行设定的。然而，最可称道的是武器、魔法的升级系统。武器越用招术超多，魔法越使效果越强，你越深入游戏就越能被它所吸引！

圣剑传说 3

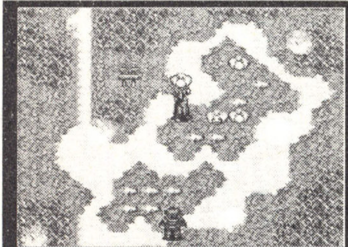


机种：SFC
厂商：SQUARE
容量：32M
发售日：95.9.30

继 2 代获得成功后，3 代再次创造了辉煌的战绩，可以说这是 SFC 上最成功的游戏之一。

动作与 RPG 要素的多少，决定着 A · RPG 的方向，而偏好哪一种则因人而异。但玩“圣剑 3”就不会产生这样的问题，因为它在这两方面均非常出色。动作方面，每个角色都拥有自己的特技，当气槽蓄满即可使用出来，这一点借鉴了当时大量涌现并日渐成熟的对战游戏；RPG 方面，加入了 S · RPG 的角色升级转职系统，再加上本身的纯正 RPG 要素，甚至可以说这游戏是完美的。总之一句话，“圣剑 3”代表着 ARPG 的巅峰时代。

天地创造



机种：SFC
厂商：ENIX
容量：32M
发售日：96 年

以 32M 大容量推出的这部作品的确不同凡响。升级、武器、防具、道具、魔法等 RPG 要素一应俱全；冲刺、剑技、必杀技等动作成分也十分完善；各种各样的谜题必然让玩家费一番周折。插曲剧情也是个不错的构想，它不影响主线，只作为对细心玩家的一种奖励，而且还与历史事实相联系，这在 AR 中并不多见。此外，精心绘制的过场动画也不能不提及，它可能已经体现了 16 位上 32M 作品的最高水平。动画自然流畅地衔接起各段情节，使《天地创造》又达到了一个新的高度。

不思议的迷宫 2—风来的西林

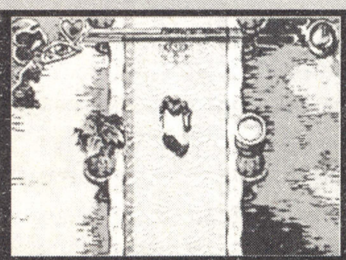


机种：MD
厂商：CHUN SOFT
容量：32M
发售日：95.12.1

获得了 95 年日本软件大赏的头名，那可是在众多超强软件的竞争中获得的呀！

本作沿袭了前作的特点，仍用著名的胖商人特鲁尼克作主角，还顶着那顶圆圆的大帽子。在各式各样的迷宫中冒险是游戏中最大的乐趣，因为同一处迷宫每一次进去布局都是不一样的，也就是随机的，这使得冒险不会出现乏味的感觉。而众从的怪物都可“应征入武”帮咱们出气，这也是游戏之“一爽”。如果你喜欢在迷宫中历险的 ARPG 那你一定就不要错过《风来的西林》。

精灵王纪传



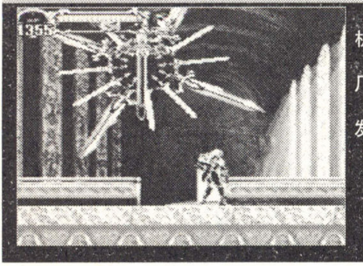
机种：SS
厂商：SEGA
发售日：96.4.26

这是 MD 版“THOR——光之继承者”的续作，虽然剧情上的关系不大，但游戏的风格与系统却被继承和发扬了。

宝物全靠战斗及流程获得，省去了挣钱买宝物的麻烦，使进程更加流畅自然；随通关时间，杀敌数量及找到宝物多少的不同，游戏结束后会给出不同的评价，这也使游戏具有多种玩法的乐趣。而且，不同的武器有特殊的必杀技，并适用于不同的敌人，成为 KILLER 简直是易如反掌。

但是，客观的说《精灵王纪传》较 MD《光之继承者》的提升确实不算明显。

恶魔城 X—月下的夜想曲



机种：PS
厂商：KONAM
发售日：97.3.20

《恶魔城》系列自从 86 年 9 月在 FC 上亮象之后不知吸引了多少玩家。而这部作品则是 PC—E 版《恶魔城 X》推出 5 年后的续作，并且完成了 ACT 到 ARPG 的转化。本作的主角不再是正义的使者西蒙，而是吸血鬼德拉克拉之子阿卢卡多。

说它是 ARPG 不仅仅因为剧情的丰富，更重要的是升级系统、武器防具装备系统等 RPG 要素的出现。而必杀技、武器组合技等又显示出明显的动作性。此外，更值得一提的是角色造型，主要角色均是贵族装束，而且各种怪兽都有自己的出处，或是宗教战争的产物或是民间传说中的鬼怪。

绝顶人气、期待度最高的《勇者斗恶龙》七代之六大预测!!!



——PS 版《DQ Ⅶ》的期待与想像

在 FC 及 SFC 上的名门一族《勇者斗恶龙》系列自公布要在次世代大赢家 PLAY STATION 上发表它的第 7 部作品(即《DQ Ⅶ》)后,当即引起业界欢呼雀跃,已经连续数十周雄踞日本期待排行榜的冠军位置,那如虹气势已叫其它游戏退避三舍,不敢也无法与之叫板……

谁来斗恶龙,谁来当勇者?

我们请来《DQ》的两位生父来和我们一起聊聊 PS 版的《DQ Ⅶ》的情况及一些我们的期待!

责编/SHADOW PHOENIX

难道只有 PS 才做得到?!

DQ Ⅶ 就是这个模样吗?!

DragonQuest

SFC 的 100 倍! CD—ROM

CD—ROM 的特色,就在于它的容量很大。比较能够加入一些较为细致华丽的 CG 影像。另外,角色不但可出声且动作要比以往更富有变化性。以《FF》系列的改变为例,在 SFC 上的《FF Ⅵ》是 32MB,而到了 PS 上的《FF Ⅶ》则以 CD—ROM 为媒体,一下子容量上飙急升至 1.6GB。

ROM 记忆卡带

《勇者斗恶龙》的容量是 32MB,《天外魔境 ZERO》是超任中记忆容量最高。

CD—ROM

一张光盘的容量高达 540MB。此容量使得华丽的 CG 动画与 POLYGON 得以实现。

目前尚在考虑中!!

其实现在不知道要如何决定登场的恶徒?

堀井:如果是"破坏世界的恶徒",必须要够狠够坏,否则就会失去游戏乐趣。所以,目前正为了"恶徒"的选择伤透脑筋。

鸟山:其实我在绘制《龙珠》时也有相同困扰。在旅程中如果只是打倒强盗等小人物,似乎吸引力不足,所以,恶徒一定要让人有"咬牙切齿"的感觉。

堀井:然后就是要有"一定要打倒!"的想法。DQ 系列唯一表现方式稍有不同的恶徒,是Ⅳ代中的死亡比沙罗。这位邪恶的角色,其实也有正义的一面。不过,打倒之后还是觉得自己是维护正义。

鸟山:在Ⅳ代中随着游戏进行会出现各种同伴,那也是比较特殊的设计方式。

堀井:关于这点赞成与否有两极化的意见。另外若恶徒只是坏的,大概也提不起想要打倒他的欲望吧!

鸟山:对!所以在Ⅵ代中会突然与头目进行战斗。

堀井:这回因为想要有所转变,不知道鸟山先生认为什么样的头目较好?

鸟山:头目最好是威力强大的极恶之徒!这样能引燃攻击的斗志,就像《龙珠》中的魔人布欧一样!



DQ 之父正在讨论 DQ Ⅵ的故事?



预测 1 Ⅶ代的世界并不广大,但是却有许多地方值得去探险!

希望每个人都能创造出自己的人生剧情!

自从 DQ 从 FC 移到 SFC 上制作后,DQ 的世界因容量的增加而变得广大了(例如:天空界、幻之大地等)。然而,除了世界变得宽广外,在Ⅴ代中还可体验到依结婚对象之不同而有不同人生际遇的生活真实感受。象这种"意味深远"的剧情,在Ⅶ代中似乎也可看到。大致的情形是,依玩家行动方式之不同,事件就会改变。

	城的数目	村镇数目	怪物的种类	迷宫数目	迷宫的最高层数	登场的世界
Ⅰ	1	5	39 种	6	8 层	无
Ⅱ	5	6	82 种	10	8 层	无
Ⅲ	6	18	133 种	19	8 层	?(神秘世界)
Ⅳ	6	15	170 种	14	7 层	天空界
Ⅴ	4	9	194 种	23	7 层	天空界
Ⅵ	7	20	201 种	20	7 层	幻之大地、? 的世界



预测2 使声音具有活泼性及临场性的效果音会变成?

敌人迫近以及使用魔法时的效果音是怎样的呢……

以往的勇者系列作品，使用的都是机械音。如今，改成由 CD—ROM 制作后，相信玩家更能体验到有如音乐 CD 般的声音品质。另外，主角和人们谈话时所听到的真人发音，也相当令人期待。到底《勇 Ⅶ》会发展出什么样的音效世界呢?请期待。



◀从 SFC 的电脑合成音，改变为音乐 CD 的品质后，感受会是……?

▶将整个管弦乐团的演奏拿来当作游戏的插曲也很不错。

▲战斗以及冒险时的背景音效，是否会如《生化危机》一样的震撼人心。



预测3 战斗是 3D，而敌人是多边形构成?

能真实地活动的多边形史莱姆诞生!

DQ 登场的怪物出现动作，是从 Ⅵ 代开始的。未来的 Ⅶ 代，战斗会以何种形式出现?而登场怪物又是否会由多边形构成呢?

PS 机能的演出效果

PS 的特征，就在于它能表现出极为华丽的 3D 世界。未来的"勇者 Ⅶ"，除了多边形外，预计还会加入如电影般的 CG 动画，会比《FF Ⅶ》更出色吗?

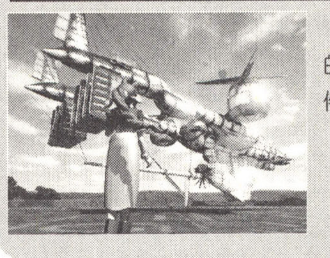
使世界变得更为真实的多边形世界



即使是和 SFC 相同式样的村镇，一旦改为由多边形表现后，气氛就不同。

◀"FF Ⅶ"的村镇，从外观来看即可感受到不同的村镇气氛。

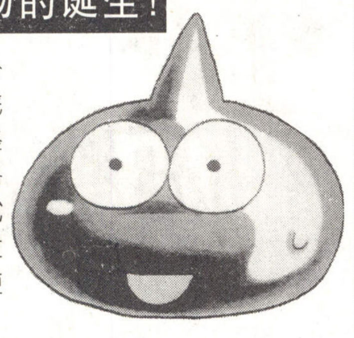
让事件变得更加生动的 CG 画面



有着和多边形不同表现的 CG 画面，是未来发生事件时所不可缺少的要角。

◀开场时的动画，各章开始时的剧情介绍等，会改以 CG 来表现?

附:DQ 怪物的诞生!

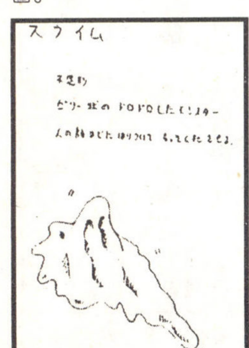


相信大家都十分在意堀井与鸟山到底会制作什么样的怪物?所以，在此将为各位介绍设计怪物到成为游戏角色的整个过程，相信玩家能有更深入地了解。

诞生步骤

❶由堀井考虑怪物的原案

堀井会制作地图，并考虑出现的怪物。然后会绘制下方所示的草图，交给鸟山先生完成插画。



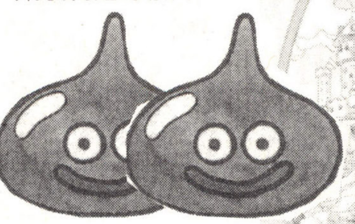
◀堀井的史莱姆草图

❷根据堀井的草图，由鸟山明绘制

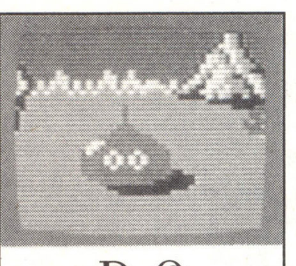
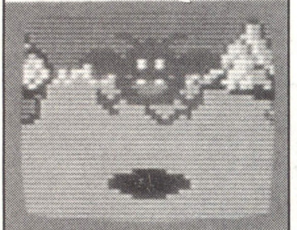
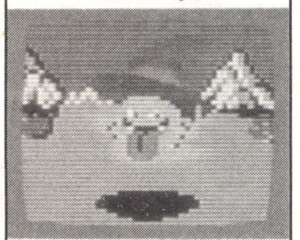
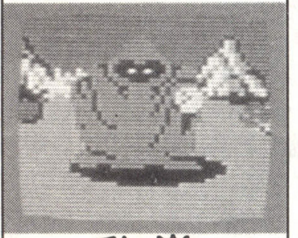
看到堀井的草图之后，鸟山先生就开始制作插画。为了要使每种怪物都有各自的特色，会考虑外型与颜色，顺利完成独特的怪物。

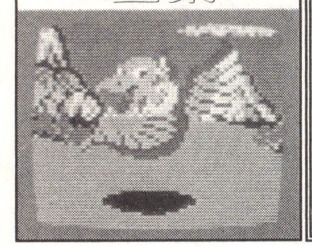
❸看到鸟山先生的插画决定名称或攻击方法

鸟山先生完成插画之后，就会依照设计制作成游戏画面的怪物。这时会决定名称，攻击方法并完成最后的动作。







DQ登场妖怪欣赏图集

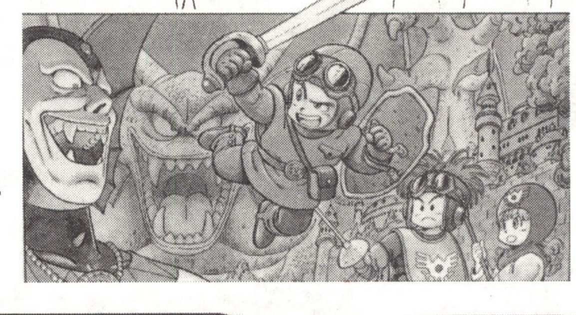
预测4 Ⅶ代的主角将不再以勇者或是王族的身份登场？

Ⅶ代的主角将实际反映玩者期待的身份？

重新回顾一下DQ的历史的话，会发现主角的身份从最初的勇者，逐渐变成一般普通的人。若依此判断，Ⅶ代的主角应该是"某村镇的平凡小孩"。而且，依性格来观察的话，主角的个性和玩家相近。如此说来，主角所作的就等于玩家心里想的。



▲《DQ Ⅰ》继承洛德血流的勇者。



▶《DQ Ⅱ》仍继承洛德血流的勇者。

DragonQuest

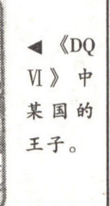
▼《DQ Ⅲ》中勇者欧鲁迪卡的小孩。



▼《DQ Ⅳ》中继承勇者血裔的热血少年。



◀《DQ Ⅴ》中勇者的父亲大人(?)。



◀《DQ Ⅵ》中某国的王子。

堀井雄二的特别访谈



虽然Ⅶ代的容量预计要比Ⅵ代多上100倍！不过，在世界舞台的设定上，Ⅶ代却是朝向精致小巧、意味深远的方向去发展。若说得极端一点，未来Ⅶ代的世界可能只会出现"1个村镇和1个城堡"……。在剧情和事件的制作上，本作将会依主角的行动而和村镇上的人们产生某种互动关系。例如，结交新的伙伴或是角色。

虽然勇者系列截至目前为止还有一些东西留下没有完成，不过既然硬件的机能已经改变，那么Ⅶ代的制作将会把以前的东西忘掉，然后再重新从根本作起。另外，以往常因容量不足而加以舍弃赌场以及趣味性游戏等，在未来的作品中应该会大量地增加。总之，请大家期待Ⅶ代的完成。希望能够带给玩家不同的感受。

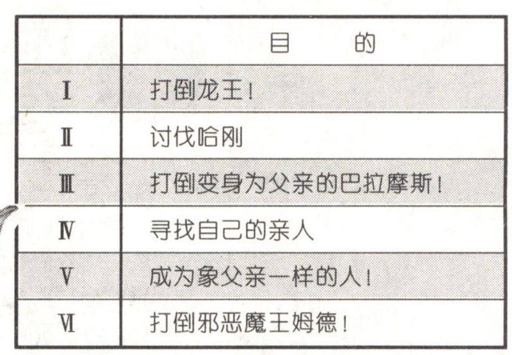




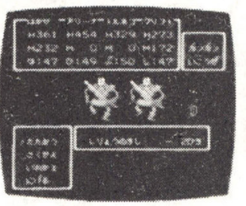
如果一切都重新再开始的话 那么和龙有关的发展会是?

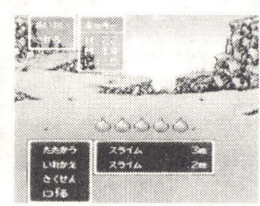
和龙之间的关系会作什么样的演变?

从洛德三部作品中登场的龙王以及天空系列中出现的龙之主等，都可了解到龙在勇者系列中所扮演的重要角色。因此，未来在Ⅶ代之中，相信也一定会有新的龙出现(会比 SQUARE 的圣龙 BAHAMUT 强)。在经过一番的努力后，好不容易使龙成为伙伴并开始一起冒险的情形，真令人期待，如果可将十分厉害的龙作为同伴会是一件多么……



	目　　的
Ⅰ	打倒龙王!
Ⅱ	讨伐哈刚
Ⅲ	打倒变身为父亲的巴拉摩斯!
Ⅳ	寻找自己的亲人
Ⅴ	成为象父亲一样的人!
Ⅵ	打倒邪恶魔王姆德!

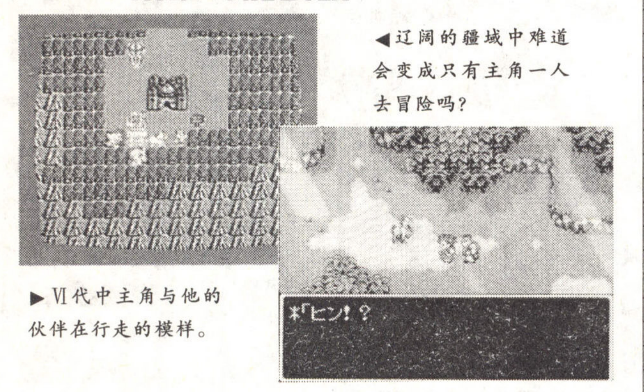




▲大魔王龙手下的小喽罗们。



回到原点的1人冒险在未来可能实现?



◀辽阔的疆域中难道会变成只有主角一人去冒险吗?

▶Ⅵ代中主角与他的伙伴在行走的模样。

RPG 原本就是从 1 人开始的……

在前面的堀井雄二特别访谈中，他曾提到“要制作出即使只有一个城堡和村镇，也能感觉很有趣的 DQ”。如果世界因此而变小的话，那么冒险的人数是否会回到Ⅰ代的1人冒险?若是如此，怪物是否还能成为伙伴呢?



◀大师级人物鸟山明在海边轻倚他那可爱的袖珍甲虫车。

来自读者内心深处的期待之声

根据本刊近期读者来信总结出来，他们希望《DQ Ⅶ》能够变成这样!

●伙伴在村镇内寻找

如果有能使村镇、城堡所有的人都成为伙伴的系统，那该有多好啊!当然，队伍的人数同样会有限制，不过使什么样的人成为伙伴，则可自由选择。例如，商人就是道具屋的老板，而战士则是看守城门的士兵。所有村镇的人都是伙伴好象会很有趣。(剑心)

●依个性之不同剧情发展就不同

依个性的不同，而会有不同的对话内容出现，这好象很有趣。例如，“极恶人”的主角，说话的态度相当冷酷。而“撒娇型”的主角，则于购物时还可多获得免费的赠品等。

另外，若剧情也会因此改变，那就更厉害了。例如，扮演“极恶人”的主角竟由勇者变成了魔王。(真・勇者)

●希望能够自由地改变角色的性别。

冒险开始时是男孩，玩到中途突然想变成以女孩当主角。这种能同时体验 2 种不同剧情的情形好象很有趣。(藏马)

DragonQuestⅦ

谁是第一!!

游戏业的超级争霸战

咦，索尼怎么跳界到游戏业。从哪儿钻出一个PS，红透半边天闹得任天堂和世嘉两大佬不安？索尼和任天堂不搭界，哪来的恩恩怨怨？

这篇文章把日本游戏业界的秘闻告诉你，解读索尼与任天堂世纪末的激突，索尼开发PS，加入电玩业的来龙去脉。电玩业没有绝对的游戏规则，昨天的亲密战友，可能变成今天的敌手。

上篇:SONY 的发家史

技术者的梦想

在唱片业界算是后进的 CBS SONY，培养出日本第一顺位音乐大型联合企业，将哥伦比亚电影公司的业绩推上全美第一位。对软件最了解的硬件企业“SONY”，是个秉持“以技术为基础”的企业公司。

盛田昭夫，SONY 公司的会长在谈到 SONY 发展史时，将这项特点表露无遗:“这是一连串实现井深先生梦想的故事。”

SONY 创办者井深大先生，自太平洋战争前已是一位有名的科学家、发明家。盛田与井深是在赴任海军技术将校研究所时认识的，盛田购并哥伦比亚电影公司后，在记者招待会上发表了下列的言论:“由技术者所创立的 SONY 公司，是以软件产业为契机。没有软件的硬件，是无法成为真正的大事业。”

为了扩大硬件事业，软件事业是绝对必要的，这正是 SONY 公司长年以来的结论。投资庞大金额购并软件企业的 SONY，是对软件产业最了解的公司。即使 SONY 在投入莫大金额，购并哥伦比亚电影公司之后，也绝对没有让硬件为主、软件为副的理念崩坏。

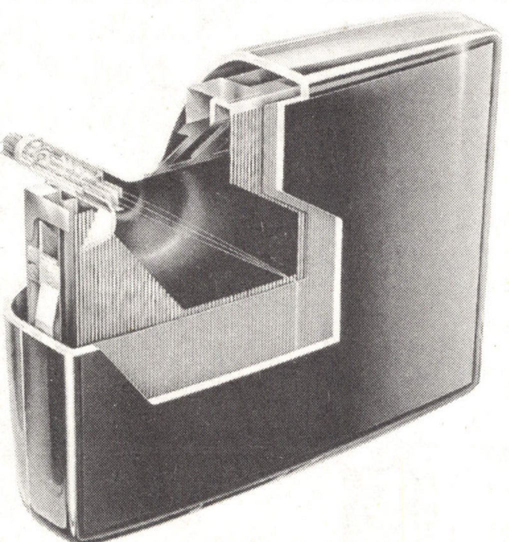
一九八九年十月，SONY 发表并购哥伦比亚电影公司后，在美国引起强烈的反响。

在 NEWS WEEK 的头条新闻上，将自由女神换上和服，标题是“日本购买了美国之魂”，在全美引起相当大的批评(因为哥伦比亚所制作的电影，片头使用自由女神像)。盛田除了堂堂正正的反击这类的言论外，并在日本的访谈中表示，对美国非常失望。

所谓失望的背景是相当奥妙的。引起骚动的原因是日本和美国的部分人士也提出为什么澳洲资本购并 MGM/ UA(米高梅)、二十世纪 FOXS(福克斯)时并没有人作任何批评，这根本就是种族岐视。

但是盛田并不是因为如此，才提出对美国失望的言论。盛田在谈话中提到:“我在美国演讲时，曾提到为什么 RCA 卖给法国人时，并没有人说什么，这是美国根本上的问题。

我在孩提时候就很喜欢电气，对收音机很痴狂。RCA 是美国的高科技产业的代表，战后的日本电子产业全部都是向 RCA 买专利权。因此对技术者出身的我来说，RCA 才是代表美国灵魂的泉源。奇异公司购买了 RCA 研究所及 RCA，其后又卖给法国企业。这对美国的产业才是一件不得了的事。美国的媒体应该对这个事实多加注目才对，检讨为什么美国会失去 RCA……”



索尼品牌是高质量高技术的代名词

RCA 被卖的时候完全不关心，SONY 并购电影公司，才提出是美国之魂等言论，这是美国方面站不住脚的地方。媒体所注目的事，代表美国大众的关心。美国人已将重心转移至软件事业，不制造东西，也不贩卖东西。这也是美国持续赤字的决定性原因。但是这样的讨论，只是谈到美国经济根本问题的表面而已，并无法切入真正的主题。

RCA 被卖掉，美国国民并未有任何危机意识。但是远在东方的外国人却因此而感叹，这又象征了什么?

SONY 自战后秉持着“技术思想”，开创出一条象征着“技术立国的日本”道路，同时也将软件定位予以表面化。盛田会长自豪的“MADE IN JAPAN”，事实上和 SONY 历史也有秘不可分的关系。

从废墟出发

就象并购哥伦比亚电影公司一样，SONY 一直站在时代高科技的领先地位。

“模仿他人或其他公司，无法开创一条自己的道路，要做别人不做的事。”这个时候，SONY 已确定向东京通信工业发展。打开记载 SONY 的历史书，可以找到一段文章提到“东京通信工业”，这个名称事实上就是 SONY 公司的前身。

战败的一九四五年(昭和二十年)，创建人井深与战前经营公司东京支店七位职员共同出资，在被 B—29 轰炸后的东京，日本桥白木屋百货大楼的一个房间内设立了“东京通信研究所”(其后改为东京通信工业)。创建时全公司的财产不过是井深口袋中的金钱而已。

那是一个能够吃饱就很了不起的时代，所以他们就先着手尝试制作和饮食相关的产品，如电饭锅、烤面包机等等，可是制作每样东西都无法成功。最后，终于出现了第一件商品:电气座垫。是一个将电线包在两片布料之间的产品，在小商店卖得相当好，对刚成立“东通研”来说，是非常珍贵的

现金收入。

接下来制造的是与现在的 SONY 比较相关的"短波受信天线"。这个很容易装在普通调幅收音机上面，用来接收短波讯号的设备卖得相当好，对未来 SONY 的发展具有正面的影响。

朝日新闻的"青铅笔"专栏在一九四五年十月六日介绍井深们的奋斗史。盛田回到乡下后，刚好有人问他是否愿意担任东京大学的讲师。看到朝日新闻专栏后，盛田借着到东京就职的机会，与井深再度见面。

井深的公司在东通研时代，经营上非常的困难，盛田一边继续担任大学讲师，一边帮忙工作。隔年（一九四六年）"东京通信研究所"改组为资本金十九万日元，具有二十位职员的"东京通信工业株式会社"，在目前 SONY 总公司，也就是品川·御殿山的位置设立了总公司和工厂。盛田辞去了讲师的工作，专心在公司的工作上发展。当时的井深年纪三十八岁，盛田年仅二十五岁。

SONY 飞跃的原点

创业不久，支撑"东通工"（东京通信工业株式会社的简称）的就是制造修理收音机所用的配件。然而，萦绕在井深头脑中的是制造自己品牌的产品。

当时 SONY 的产品是收音机，当然在公司也引起广泛讨论，是否该踏入制作收音机的行列。但是井深非常反对，主要原因是战后收音机的厂商刚从战争的后遗症慢慢复苏，所以井深看好的是 WIRE RECORDER（钢丝磁气录音机）。不过当时具有制作 WIRE 的厂商，却对井深的计划没有兴趣。

不过这样的结果反而比较好。井深在 NHK 上看到在日的美军，使用刚问市的录放音机，因此也开始开发录放音机的制作。根据 WIRE RECORDER 的开发经验，井深他们在短短几天内就完成了试作品。

比较麻烦的是磁带问题，不过在试验后已成功完成。在开发着手两年后的一九五〇年，称为 G 型的日本国产第一台录放音机终于商品化，开始上市销售。虽然制作技术非常优秀，但是却卖的不好；好产品不等于畅销品，是井深们第一次学到的经验。在大学刚毕业、职员薪水都未满一万日元的时代，以十七万日元的价格出售，当然是过高了。

最先购买 G 型录音机的是法院，而且还是一次订二十台，这是个破天荒的订货量，原因是当时法院很缺乏速记员。也因为这次的事件，让盛田和井深了解到市场需求的重要性。其后 G 型慢慢的以公家机关、学校为中心，开创出一条销售网路。

录音机渐渐小型轻量化，由 H 型到 P 型，然后还发展到 M 型录音机。而在这个时候，G 型录音机更取得交流偏压法的基本专利权，东通工开始



独占国内市场，并得到大量创业者的利润。

认识半导体

收音机就是接收电波，根据电波将讯号调变增幅，让人可以听到声音的机器。当时的增幅设备必须使用真空管；年轻一代的人可能已经没看过真空管了，真空管的外型看起来象是一个电灯炮。所以使用真空管的家电，体积都比较大。

在一九四七年，美国贝尔研究所的博士，发明了奇迹般的电子组件。虽然体积象是牙签尖端大小的固体，但却拥有与真空管一样功能。这就是半导体。井深和盛田已经注意到这个将来一定会获得诺贝尔奖的技术。所以一九五二年，第一个到达美国的井深，知道贝尔研究所的后台（WE）不久将会允许其他厂商拥有半导体的专利使用权。而当时拥有一百二十位员工的"东通工"，其中三分之一是优秀的技术者，集合他们的力量来完成半导体产品化的工作，是最适合的选择。因此井深下定决心，一定要取得半导体的专利使用权。

次年的一九五三年，盛田昭夫



"黄金时代"的美国，对来自东洋贫穷国家的青年技术者来说是相当璀璨的。任天堂的山内溥（现任社长）是在昭和三十一年（一九五六年）赴美的。从纸牌、扑克牌的老店"任天堂"祖父积良那一代，继承任天堂社长的山内，当时在日本创下以塑胶材料制作扑克牌的成功局面；而山内当年访美的最大目的，是考察美国最大的扑克牌厂商"US 游戏卡片"。原本山内以为面前会出现一个广大的场地，但是从车窗向外看，出现在青年经营者眼中的不过是一个中小型工厂而已。

山内心想，如果一味局限在纸牌业的话，即使是世界第一名的公司也不过如此；这样一个理念，引导任天堂脱离扑克牌的古老行业。

（现在 SONY 会长）为了和 WE 签约而赴美。盛田在自己的著作“MADE IN JAPAN”中，提到第一次到纽约的心境：“我第一次访问美国时，被美国的幅缘所震憾。所有的事情都是这么大、这么远、这么广阔，而且是这么的多样化。想要在这样国家中销售本公司的产品，简直就是不可能的。我唯一的感觉，就是被美国所凌驾而已。”

在盛田访美时，东通工对半导体的未来完全不清楚；即使是 WE 也只不过是将半导体用在助听器上。但是井深和盛田，已决定将半导体使用于收音机。

RCA 战前使用小型真空管所制造的收音机，只能维持四小时，而且还是价格昂贵的电池，占去收音机空间的一大半。如果使用半导体的话，可以解决电力和电池大小的问题，生产出来将是划时代的产品。

井深和盛田已经想到，如果可以制造出携带型的收音机，一定可以创造新市场，盛田和 WE 签完约后，到欧洲旅行。盛田后来提到，欧洲当时刚从战争复兴，所以心情感觉上十分忧闷。有一天在德国某餐厅点冰淇淋时，盛田看到象是日本伞般的装饰品。服务生带点拍马屁的神态说，这是你的国家做的呢。可见全世界的人，对日本产品的认识仅止于此。带给盛田梦想的是飞利浦工厂。荷兰是个农业国家，在这样一个城市的角落，飞利浦博士完成他的理想，建成了一座世界性的现代化企业。盛田想：“我们应该也可以。”

世上最小的收音机

技术者废寝忘食努力的结果，在半导体上面投入了大量的研发费用，这也使得当时主要来往的银行——三井银行，吓了一大跳。

非常遗憾，世界第一位开发半导体收音机成功的公司不是 SONY，而是由一九五四年美国 REGEMCE 公司完成。第二年 SONY 完成了日本第一台半导体收音机 TR—52。收集各方对性能的评值之后，美国公司只有四成，SONY 为五成，很明显是 SONY 的胜利。而且美国公司的半导体是外制，而 SONY 是自行制造，让技术者更加放心的拥有自信。

SONY 的由来

SONY 在英国设立欧洲总公司，是后来的事情。得到王立艺术学院荣誉金奖的盛田，在颁奖典礼上做了以下的致辞：“SONY 一直在创造新的东西。”



比手掌还小的迷你激光唱盘机，充分显示了索尼的高科技优势。



索尼不仅制造了风靡全球的迷你收录音机，而且创造了“WALKMAN”这个新词。

出席者听了之后，觉得这句话充满玄机，说不定其中也有人暗笑着，认为 SONY 不过是利用欧洲人的发明而成功的典型例子罢了。

盛田的眼光慢慢扫视听众后，继续说了下去：“所谓新的东西，就象‘SONY’这个名称，与‘WALKMAN’同样是新出现的英语。”此言一出，即使是在一个严肃庄严，满是英国绅士的会场中，也造成一阵突如其来的笑声。这样的演讲内容，会员纷纷提出应该颁发“高级英语会话的名誉证书”给盛田，可见英国人是个十分具有幽默感的民族。

SONY 所制作的第一项产品，是日本第一次使用半导体开发而成的 TR—52 型收音机，但公司名称并不象盛田在英国演讲所说的命名。在 TR—52 外销美国时，所使用的是 TORTSUKO（トーツーコ日文的发音）这个名字，可能是觉得美国人会不喜欢严谨的发音，因此考虑更改品牌的名称。这就象是 TKK 与东急地铁使用的简称一样，NHK、CBS 的简称则与电视台雷同，容易在大众的心目中留下印象。当时东通工出售自行研发录放音机录音带的名字为 SONI—TAPE。英语的 SONIC（音）是语源的拉丁语的 SONUS 的复数形，这个 SONI 和当时的流行语“SONNY BOY”（可爱小男孩）合而为一，则为 SONNY，但为易于发音，所以将字母改为四个字，因此目前已闻名全世界的 SONY 就这样诞生了。

新的半导体收音机“TR—52”，也借着这个新名称开始发光。当时甚至有上班族特地订作大口袋的衬衫，以便放半导体收音机，一时间风靡全国。一九五八年正式将公司改名为“SONY 株式会社”，同时股票也在东京证券交易所上市。

对品牌的执着

盛田第一次带着刻上“SONY”名字的 TR—52 到美国去，以二十九点九五美元的价格跑遍各个零售店，但却卖不出去。这个时候有一家“BURORBA

公司"订了十万个，但被盛田拒绝了。主要原因是这家公司的条件，必须要SONY使用他们的商标在美国发售。

当时的BURORBA公司是美国少数手表厂商，但盛田不愿意成为卫星工厂。该公司员工向盛田表示，"本公司拥有五十年以上的历史，并且是一个有传统的公司。"但盛田也不客气回答说："本公司在五十年后一定不会输给你，一定会成名，你拭目以待吧。"

然而不用经过五十年，结果已经很明显了。知道BURORBA公司的只有对手表有兴趣的人。很讽刺的是，现在五十年代的BURORBA手表确实是十分有价值的，因为这样的手表已经可以列入骨董了。相形之下，SONY现在已经成为世界知名的品牌。

"我对拒绝这样的订单，一点也不觉得可惜，相反的对自己的品牌反而有信心。"

在当时10万订单简直就象一个梦境，而盛田竟然拒绝了。因此很容易了解盛田在发现一个巧克力厂商利用SONY名称推出产品而提出控告的心情。"商标是企业的生命，即使是排除万难也要保护，我在平常都是这样想的。商标、公司名称必须负起责任，保证产品品质。因此使用他人一点一滴努力所建立的商标，也算是一种盗窃。我们绝对无法原谅这样的小偷。"

幼年期的终结

SONY主张以"技术"为产品的象征，为了保护这个商标，盛田坚持一定要自己来销售，所以必须在美国设立销售公司。因此美国SONY(SONAM)在一九六〇年诞生了，而在这同时，SONY也改组了瑞士日内瓦事务所，并设立欧洲现地销售公司(SOSA)。



一九五五年TR—55和一九五七年的TR—63出售后，SONY半导体收音机成为世界性的畅销商品。面对蜂涌而来的订单，和无法等待的顾客，SONY根本就不需考虑成本，以空运直接送至全美国。

就这样，SONY在创业第十一年结束了幼年期，也奠定"日本·奇迹式的复兴"掌旗手的根基。

新指导者

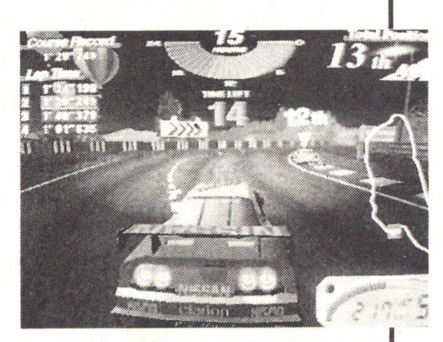
进入一九八〇年后，录相带的BETA制式也进入被淘汰的阶段，因而使SONY神话出现了阴影。接着是盛田收到岩间和夫社长猝死的恶讯。AV的不景气，使SONY的存货堆积如山，这也是创业以来，首度必须靠着节流才能平衡收支的难关。

这个时期就任社长的是大贺典夫。大贺社长当时受到特别的提拔，在一九八二年就任，才刚过五十岁而已。出生于一九三〇年一月二十九日，静冈县沼津市的大贺典夫，家中是富裕的木材贸易商，而且是歌剧演员出身，拥有特殊经历的人物。

虽然BETA失败原因无法一一细

NAMCO的掌门人，游戏业的铁腕人物——中村雅哉

NAMCO加入PS，为PS提供强有力的技术支援，是索尼打入游戏业的头号功臣。NAMCO的"实感赛车"(与PS同时推出)其细腻流畅的向量贴图画面，至今仍被玩家喜爱。其后推出的"铁拳"成为PS、3D格斗游戏的一记重拳，打得世嘉和任天堂不知所措。NAMCO与世嘉可称老冤家。做为电玩业龙头企业的NAMCO很早就踏足街机业，与世嘉瓜分街机市场。俗话说，同行是冤家。NAMCO加入PS旗下，就是要在家用机市场上打击一下老对手世嘉。NAMCO与任天堂在FC时代本是很好的合作伙伴，1989年因权利金问题，与任天堂发生争执，双方对薄公堂，最后以NAMCO的失败而告终(见本刊连载的《任天堂的阴谋》)。PS的推出，给了NAMCO打击世嘉和任天堂的大好机会，可谓一箭双雕。中国有句俗语说："不是不报，时机未到。时机一到，一切都报。"商场如战场，是没有永恒的友谊可言的。不过几虎相争，最大的受益者是谁呢？



数，但最大的原因是软件政策失败。（指主要以 SONY 的 BETA 与松下的 VHS 为对立双方的录相机制式之争中，SONY 以失败告终。）在录相带快速增加的时期，BETA 软件几乎没有成长。所以开发 VHS 的日本 VICTOR 公司，也自行参与制作电影、录相带等作品，而且在其旗下具有 CIC VICTOR、BACK IN MUSIC 等等，VICTOR 产业具备了制作电影所需的各项能力；拥有这样的力量，才能开展多样化的可能性。

相对的，只有 SONY 的 CBS 能够提供少数软件。盛田会长在纯粹是技术者的岩间社长过世后，提拔大贺社长，最主要还是因为大贺是最了解软件的经营者，而对大贺就任社长具有相当大的期待。

SONY 软件部门的第一次尝试成立 CBS SONY，就是大贺所提出的构想。在一九六七年外资自由化的同时，美国最大的 CBS 唱片公司在日本找寻有能力开设子公司的伙伴。当时 CBS 向日本哥伦比亚提出这个构想时，尚未产生结论，最后则选择在音响部门有实际成绩，而且对软件很有兴趣的 SONY 公司。

对 SONY 来说这是一件大好事。如果拥有唱片部门的话，可以直接提升公司音响实力在世人心目中的印象。所以从一九六七年十月开始交涉，很快地便在十二月签署合并公司的相关合约。一九六八年正式成立了 CBS SONY 公司，而以大贺为实质负责人。

外行人经商法的成功

有庞大企业为靠山，CBS SONY 被唱片业界、负责监督的官方层层看守。根据日本行政指导法令，SONY 不得以挖墙角的方式增加公司的人员，如唱片关系者、艺人等。

大贺以不计学历、年龄、性别，以前所未有的公开征求人材方式招兵买马，总共有七千人报名，其中录取的八十位人选中，并没有所谓的“业界人员”。这个外行人组成的 CBS SONY，以充满合理性的作法，对古老的唱片界开启了革命时代。

紧接着，获得大明星支持，并设立 SD 部门的 SONY，确立了独特的招募系统，而诞生了不少艺人。将艺人从零开始培养，对 CBS SONY 产生了高收益的体制。

SONY 将唱针取消了

提供日本业界八成唱针的第一位厂商“NAGAOKA”，相信对于唱片略有认识的人，应该都很熟悉才对。然而一九九〇年八月，NAGAOKA 的解散，也是 EP、LP 唱片的终止符。

SONY 与荷兰飞利浦合作开发 CD，是 SONY 创建第八年的事，CD 唱盘上市是一九八二年十月的事。在这之前的五月，大贺带着刚完成的 CD 唱盘飞往希腊，和全世界的唱片公司一起开会。但是当时的唱片业界，包括美国的 CBS 唱片公司的反应都非常冷淡，对已经具有成熟市场的 LP 唱片公司来说，CD 并不会引起太大的注意。

业界的看法是，市面上不会出现一家唱片店，会愿意同时出售唱片和 CD 唱盘的。大家都知道，CD 比起唱片来说，音质相当好，而且体积小、操作性佳，声音是以光学方式自 CD 上读取，毋须接触，所以使用期限可说是接近半永久性的。

虽然 CD 的优点良多，但是唱片业者为保护现有的唱片市场，并非相当愿意配合，所以还是不引人注目。

也就是说，在这个阶段必须靠着软件来提供 CD 唱盘的导火线，此时发挥力量的就是 CBS SONY。已经成长为广受大众喜爱的 CBS，发挥了有力的效果。在硬件方面，八四年世界第一台 CD 机器“DISKMAN D—50”随之上市。

SONY 挟着强力软件战略进攻市场后，造成了 CD 的畅销程度有如火山爆发。在日本开始点火后，CD 受欢迎的程度，也慢慢的渗透到全世界。最后 CD 还是将传统唱片驱逐于市场之外。

大贺后来说，如果不是有 CBS 的话，CD 可能根本无法普及。所以 SONY 又再度体认到软件的重要性。经历了 BETA 系统的败退及 CD 的胜利，SONY 终于渐渐的看重软件。

一九八七年 CBS SONY 并购了母公司——美国 CBS，总额为二十亿美元（以当时的汇率约二千七百亿日元）。当时虽然有人批评购买的价格太高，但 CBS 进入 SONY 集团后，第二年就创出买价以上的营业额，并有相当高的利益。并购企业成功的 SONY，开始注意到影像方面的市场，而要求美国 SONY 调查美国电影公司。



◀索尼一直寻找开启好莱坞大门的钥匙。

中篇:游戏业争霸战的由来

SONY、任天堂接近

在提及“SONY 和任天堂战争”的时候,就不能不提及“SEGA 企业”。由美国人所创立的“SEGA”,因为美国总公司经营失败,因此在 1984 年,成为日本法人的大型电脑软件厂商“CSK”集团的旗下企业,由一直担任副社长的中山隼雄担任社长一职。

由 SEGA 发展的八位元家庭用游戏机“SG—1000”,和任天堂所出售的“FC”是同一年上市的;但是结果大家都知道,任天堂获得了全面的胜利。看到已无法挽回在八位元机种劣势的SEGA,决定开发十六位元硬件机器,拥有凌驾 FC 性能之上的“SEGA MEGA DRIVE(以下简称 MD)”,在 1988 年 10 月投入市场。

但是,一年半以后,靠着 SONY 高级技术能力所支援的 SFC,一口气就将一点一滴累积消费者好感的 MD 打得一败涂地。

众所皆知,任天堂所开发出来的硬件功能相当好,之所以能让“SFC”完全超越 MD 的最大王牌,是因为任天堂使用了“SONY”的零件。

现在在电脑领域中,各企业间的协力合作、竞争、敌对关系等,完全国籍没有关系,而且之间的关连和复杂性亦难以划分。而这个复杂关系的轴心,可以说是日本及美国两地的企业所形成。举例来说,有可能破坏任天堂根据地的 3DO,就是从由美国而来,提倡者是托理布,他是继诺拉、史提夫之后的贤能后继者。

SONY 和任天堂之争,乍看之下是“游戏机”的领域,但是其 实是有关产业结构变化及生活资讯革命的巨大主题。

环绕相容机种的执着

电脑界耳熟能详的美国专栏作家 J·C,在一九九一年九月的某杂志写道:“任天堂如果能够推出以 CD—ROM 为基础的游戏机,CD—ROM 将会戏剧性的受到大家的欢迎。”也就是说,不只是透过电子出版的百科事典、美术全集的软件等;能否推出 CD 版的“玛里奥”,与多媒体机器的普及息息相关。

在这篇专栏刊登的同时,为了对抗 SFC 即将上市的消息,NEC 和 SEGA 也相继以“CD ROM—ROM”及“MEGA CD”作为下一期硬件的 CD—ROM 机器。但是市场上实际的结果是,即使这两家公司推出了 CD—ROM 主机,家用游戏机仍然是以任天堂为中心。大家都在看,任天堂什么时候会推出 CD—ROM 的游戏机,也打算下单购买。

在这个时候,SONY 抓住一个大好的机会:那就是,它们已经有与任天堂共同开发 SFC 的经验,可以利用此点展开新的合作关系。SONY 认为“该公司所开发的技术成为游戏机业界的主流,不可能不加以利用,最后以此为基础踏入游戏机业界,使 CD—ROM 普及。”换句话说,以投入开发 SFC 相容机种(可以使用相同软件的机器)的形式,SONY 企图踏入游戏机业界。最后的决定是硬件由 SONY 总公司开发,软件由子公司 SONY 音乐娱乐事业公司为开发中心。

“马里奥”这个为任天堂创造了 4 亿美元利润的游戏偶像并没有为 N64 创造奇迹应在预料之中吧!

SONY 音乐娱乐事业公司拥有很多的音乐家和艺人,同时支配着大半的日本 CD 音乐业界。公司名称变更前的“CBS SONY”,在战后坐上经济界王座的 SONY 集团中,都是属于经济界的核心公司之一。而 SONY 音乐娱乐公司拥有的资产不只是音乐,事实上也在进行任天堂家用游戏机软件的





世嘉的 MD 因考虑价格等因素,不得不在最后时刻放弃“旋转、放大、缩小”,“PCM 音源”等高级功能。致使被依靠索尼技术的超级任天堂(SFC)打得一败涂地。不过任天堂后来也承认,MD 的性能优异比当初预期还要好。当然 MD 的失败还有其它因素,例如“俄罗斯方块”版权之争的惨败,软件厂商的观望态度,世嘉自身的傲慢自大等等。不过以世嘉的性能而言,MD 的失败实在令人惋惜。

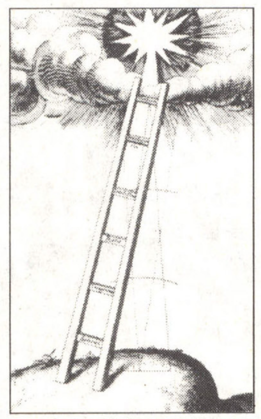
开发工作。也就是说，SONY 是任天堂为数众多的(第三者)协力厂商之一。

在电脑业界、游戏机业界中，将在硬件厂商所拥有的机种上制作软件的厂商叫作“第三者”，也就是仅次于硬件厂商、直系贩卖店的第三个伙伴(Third Party)的意思。但是对硬件的老大来说，一直作为任天堂“第三者”的关系并无法满足 SONY 的胃口。

游戏的效用

家电厂商对玩具并不很热衷。比如任天堂竞争对手的 NEC 公司、日电 HE，就对游戏机的开发没有抱很大的兴趣，只是在著名游戏厂商哈德森(HUDSON)的大力游说下，NEC 才决定以游戏机做为扩展复合性媒体的机器。

以小型高性能产品为主的 SONY，比 NEC 还要对玩具没有兴趣。因为一旦公司产品被认为是玩具的话，可以说是一种很大的侮辱。



▲当时的任天堂权势熏天，仿佛只要有一支梯子就能登上天堂。

SONY 公司虽然参与大量 FC 软件制造，但在感觉上，并不是相当认真。一般的玩家对 SONY 的软件也不抱着极大的兴趣。

SONY 公司有一个“MY FIRST SONY”的商品企划群，专门设计小孩专用的收音机、随身听等商品。最初计划研制 SFC—CD 机的是美国 SONY(SONAM)，在一九八七年对营业员说明新产品时提出的构想。但是高层人士因为对“玩具”这个名词有点敏感，所以对这个提案兴趣不大。而且在 SONY 内部技术发表会中，大贺认为这样的商品根本不象 SONY 公司的产品。

在事业部开发人员拼命说服之后，大贺终于同意商品化。而且大贺还亲自想广告辞句：“一开始就用真的”，强调虽然是小孩专用的产品，但绝对不是玩具。在 SONY 和任天堂合作以后，大贺却对这个分界线以外的产品产生奇妙的热情，认为“游戏机才是真正到达复合媒体机器的一条捷径。”

下篇：SONY 战败的真相

任天堂悔约

1988 年底，任天堂和 SONY 商讨合作开发 SUPER FAMICOM(以下简称 SFC)所使用的 CD—ROM 主机，1990 年初双方签约同意 SONY 销售一体成型的相容机种。最先感受到危机的是美国任天堂荒川社长。荒川社长认为虽然可以借此得到 SONY 的技术，并收到销售相容主机的手续费，但是这个合约的内容可说是百害而无一利。之后山内社长也同意了这一判断。

SONY 以 SFC 互换机的 CD—ROM 主机，来使用 CD 这种媒体，并将 CD—ROM 主机取名为“SUPER DISK”，并宣布说 SUPER DISK 在格式方面的权利全部属于 SONY。

SONY 的动作非常明显，要求拥有 CD—ROM 主机的主导权利，并打算制作一个更新的标准。和 SHARP 不同的地方是，SONY 会利用合约的最大权限，以低价位、高性能的拿手能力，夺得其他协力商厂及消费者的市场。

因此山内同意荒川的意见，应该是与 SONY 诀别的时候了。但是 SFC 的技术完全是倚赖 SONY，所以必需另外再找一家具有相对硬件技术的厂商。其实当时任天堂已经发现到一位理想的技术提供者，就是飞利浦。

SONY 还是小规模公司时，盛田已对飞利浦公司相当倾心，CD 的开发上仰仗许多飞利浦的技术。飞利浦在任天堂想要推行 CD 游戏时，曾想推荐自己公司所制造的 CD—I。最后，飞利浦与美国任天堂交涉而达成共识。任天堂允许飞利浦以自己开发的 CD，使用在 SFC 上。但是任天堂必须能够依现状来管理软件厂商，飞利浦协助任天堂开发 CD—ROM，并以 OEM 的方式提供这项产品。



美国任天堂社长荒川实，也是山内的女婿。

合约最终阶段由山内社长亲自签名，其热情程度可见一般。当然，这份合约的内容足以对抗任天堂与 SONY 所签的合约。

任天堂与飞利浦的合约并没有对外张扬，因为任天堂打算选择良机，狠狠打击旁若无人的“技术公司”——SONY。

强烈的一击

不知道任天堂正在进行悔约作战的 SONY，仍然顺利进行 SFC 相容机种的开发工作，并命名为“PLAY STATION”(以下简称 PS)，对 SONY 来说，开发硬件并不是件难事。

SONY 利用叫作“DATA DISC MAN”的 8 毫米 CD，来读取 CD—ROM 上的资料，SONY 公司对 SFC 的负责人说明，这套系统是最适合游戏机的外部记忆装置。由于 SFC 的制作零件中有七成是 SONY 制造的，如果能善用“DATA DISC MAN”的话，可以轻易的将 SFC 所创下的市场变为自己公司的摇钱树。

计划于一九九二年秋季推出“PS”的 SONY，准备于一九九一年芝加哥的家电展览上发表试验品。但是在展览开幕的前一天，SONY 获知任天堂已经与飞利浦合作，而合作的新产品发表

日定在 SONY 试验品发表后的第二天。SONY 的干部听到这个惊人的消息后，真是望天叹息。

大贺社长为了阻止记者们在媒体界大肆宣扬，亲自打电话给任天堂的山内社长和飞利浦公司的会长，而 SONY 干部打电话给飞利浦美国分公司代表。但是任天堂和飞利浦站在同一战线，并表示两者的合约，并不影响任天堂与 SONY 的合约。



由于一般日本公司之间的合约内容含糊不清，相当暧昧；而不象欧美国家连细节都注明得一清二楚，所以任天堂利用这个盲点，很可能避开与 SONY 合约冲突的部分。虽然 SONY 考虑过 PS 发表会是否要取消，但最后还是决定利用任天堂，而按照计划召开记者会。

SONY 负责本案的人员在美国提出下列言论："SONY 为使 SUPER DISK 的格式普及化，打算将使用权利提供给软件业界。本公司开发微小软件的目的，是希望将本公司关系企业的资源作最大的利用。"

接着隔天任天堂也举行记者会，会场的记者们以为任天堂会强调与 SONY 的合作成果，但却出其不意的，只是发表和飞利浦的合作结果。当天发表 PS 的美国 SONY 代表，很生气的表示任天堂单方面打破两者的合约。

在美国发生冲击后，日本国内也散播出各种不同的流言，SONY、任天堂、飞利浦的日本分公司也各自开会来检讨对策，但是结果并未发展到法庭诉讼的阶段。与其说 SONY 控制了胸中的怒火，还不如说是想要和任天堂恢复友好关系。因为在现实社会中，任天堂仍然是游戏市场的霸主，如果任天堂愿意购买 SONY 的开发品，则任天堂一定可以成为 SONY 的好顾客。

虽然 SONY 美国代表在报纸上批评任天堂，但是在最后还是加了一句，"门还是开着的。"

最后的挣扎

其实 SONY 在制作"PS"用的软件前，曾找过其他软件厂商。



但就在任天堂和飞利浦一起合作，想破坏"PS"的同时，也威胁第三者（协力厂商）绝对不可以帮忙 SONY。因此没有任何一家厂商敢得罪任天堂，制作 PS 上的软件。

当时 SONY 起用山口百惠的原经纪人 A 氏，为 PS 专案的负责人。他在公司内部系属于第一名的实力派，由此可知 SONY 公司用心良苦之处。采用大人物，当然需要相当庞大的资金。

当时 SONY 内部并没有人了解游戏软件，所以必须找超级一流的人材。最先找到的人是马克・福林特（MARK FLINT），他不仅是个杰出的游戏设计者，也是个 3D 方面的演算天才。

虽然有奇怪的英文名字，不过他确实是百分之百的日本人。之后 SONY 购买了令人觉得过度浪费的机器设备——只为了开发游戏而购买的全新工作站，一买就是数十台。并且相继购买游戏开发专用的电脑绘图机器，以及可以连续播放影带的设备。

以马克为中心的小组完成 PS 的第一个游戏，叫作"**フォルテッサ**"。这个软件是由二十位人员，经过一年时间所创造出来的，为了这个软件，SONY 投入了五亿日元的资金。

虽然有人说哈德森（HUDSON）的"天外魔境"花了七亿日元，不过其中纯开发费用只有三亿日元（其中有一亿日元是阪本龙一的作曲费用）。但是 SONY 和 PS 计划中途停止，该软件终于也无法见到天日。看过该软件的人说，那是一个很棒的游戏，如果上市的话，将会改变目前的软件概念，并以想念死去的情人口气说："可以想象在家里享受迪斯尼明星的演出。"



SONY 的败北

SONY 与任天堂的冷淡关系维持

了半年。

一九九一年秋季，SONY 与任天堂恢复了原来的关系。在软件上也象 FC、SFC 一样接受任天堂的市场管理。SONY 最后还是让步了，但是就结果来说，任天堂不过是利用 SONY 来牵制 SEGA 的“MEGA CD”。

结果任天堂和飞利浦合作，完成了 CD—ROM 机。SONY 所开发提供任天堂的 CD—ROM，最后却是飞利浦以 OEM 方式拔得头筹。而且 PS 无法和任天堂互相相容，也就是说 SONY 的相容机种只能使用 SFC 的卡带及 PS 专用软件，但却无法使用 SFC 的 CD—ROM 游戏。

任天堂的 CD—ROM 如果销售成功的话，可以推出许多优秀而丰富的软件，但是 SFC 若只有卡带游戏的话，买 SFC 就够了，消费者不必考虑 PS 的卖点：CD—ROM。这就是 SONY 的致命伤，因此虽然 SONY 发表 SUPER DISC 的相关权利仍属于 SONY，但软件厂商仍然在任天堂的手上。

对消费者来说，买一台不上不下的机器并不划算。即使一开始就购买相容机种，比起购买 SFC 的人并没有什么不同点，因为他们还是在等待任天堂所发行的软件。既然在硬体上无法相容，只好在软件下功夫。有人提出制作卡在相容机器上的接驳器，但是任天堂并不允许其他厂商制作这类的产品；也有人提出在每一个软件外加转接头，但是考虑一下成本问题后，就再也笑不出来了。

SONY 重新考虑后，深觉 PS 已称不上旧相容机种，光是成本就高的不得了，所以 SONY 最后还是放弃了 PS 专案。

事实上，SONY 接下来开发了一个超级软件——“虎克船长”，在这个软件中利用电脑影像处理、特殊处理的音轨等创新的作法，但是以自己公司持有软件作为武器的作战方式，在 PS 专案结束后也不了了之。所以，SONY 的软件未达到预期的效果。

有名的漫画“沉默舰队”也在 SONY 的企划之中，甚至哥伦比亚电影公司也想将其搬上银幕，并做成软件出售。但“沉默舰队”是 SONY 的黑星再现，在透过代理店和讲谈社交涉后却起了争执，结果却让 SEGA 取得游戏化的权利。



PS1、PS2 计划取消

根据报章杂志提及，消费者都知道 PS 是 SONY 和任天堂 SFC 的相容机种，但 SONY 内部却开发了另外一个 PS。所以本专案共有 PS1 与 PS2 之分，PS1 就是世人知道的 SFC 的相容机种，PS2 当初则是与麦金塔电脑类似的产品。

在多媒体的领域中，马克·福林特计划以高品质一举攻下整个软件市场。而 SONY 将苹果电脑和任天堂定位为相同厂商，也就是说 SONY 想利用两公司的软件，而发展硬件。原先 PS1 预计在一九九二年秋季上市，隔年后再让 PS2 上市。

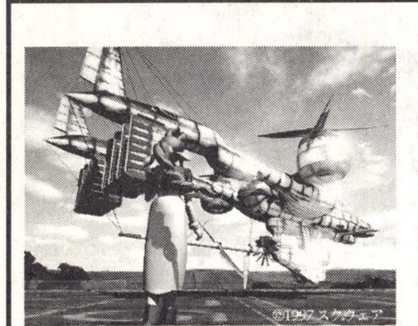
PS1 和 PS2 之间并不兼容，而 PS1 只是培育游戏机时代到多媒体时代的道具。在多媒体的市场稳定后，看到 PS1 只是个玩具的消费者，可能会将 PS1 给抛弃，而进入 PS2 的怀抱中。

结果 SONY 撤掉全部 PS 计划，共损失了十五亿日元，但 SONY 干部却表示这只是个实验。（编按：后来在一九九四年底推出的即不是 PS1，亦不是 PS2，而是目前在市面上发售的次世代主机——PLAY STATION。）

任天堂帝国的恐怖政治

SONY 十分了解软件是使硬件普及的基础，也就是和前述的 J·C 作家有着相同的结论。所以，象“玛里奥”这样的畅销软件，对硬件的促销是绝对必要的。为了使多媒体机器更加普及，利用 FC、SFC 的丰富游戏软件是最好的方法，最后的结论，就是以制作任天堂游戏机相容机种的方式来达成这个目标。

相容机种，是指不同厂商所生产的机器，可以使用相同软件的机器。



史克威尔的太空战士系列（FF）和艾尼克斯的勇者斗恶龙系列（DQ）是任天堂的两颗摇钱树。史克威尔的反叛给了任天堂致命的一击，也是索尼软件策略的成功范例。FF7 销售量达 350 多万部，创游戏软件销量的新高。不久以后艾尼克斯也离心离德，宣布加入 PS 开发行列。任天堂阵营土崩瓦解，陷入苦战中。标志着任天堂“一强皆弱”恐怖政治的彻底破产。至此，次世代之争似乎已尘埃落地，除非有奇迹发生。任天堂不止一次创造了奇迹，被称为游戏业的不死鸟，这一次还会扭转乾坤吗？

NEC 和 EPSON、IBM 和 TANDY 等电脑世界里，这样的相容性机种相当多，同时也能开发出相当广泛的周边设备市场；电脑业界对相容性机种出现，是采取相当宽大的态度。而且，最近各机种统一基本程式软件，更是个相当受到注目的动作。

但是这种理论对任天堂来说是完全不可能的。

在任天堂和索尼的争端中，软件开发商曾劝告任天堂的山内社长："和索尼和解吧！"让索尼和任天堂联手一同制定出世界性的新标准。"

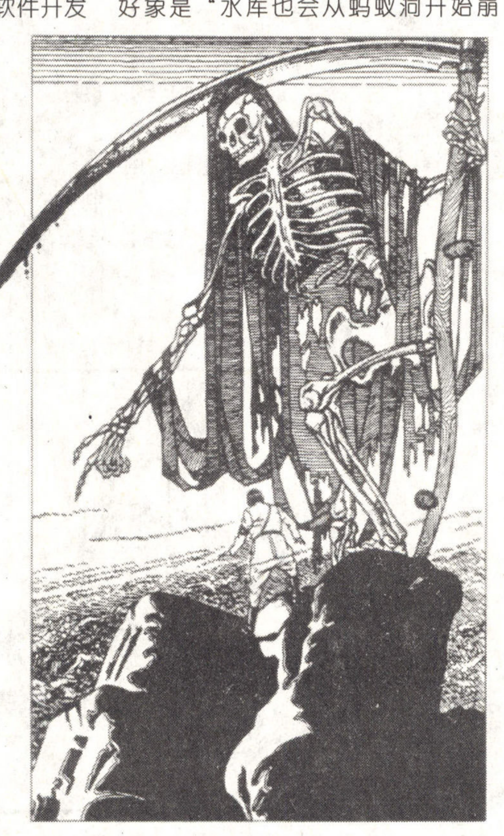
但用锐利目光睨视着协调者的山内社长的回答是："要制定标准的话，必定要由任天堂来制定。"这是任天堂一贯不变的基本立场，某种程度上说也是索尼一贯不变的基本立场，因此任天堂与索尼的生死之争也就是不可避免的了。

总而言之，任天堂彻底排除相容性机种的构想，不允许其他人接近自己的花园，是任天堂的一贯政策。为了保护这个花园，能不能对站在同一条战线的"第三者伙伴"加上一个控制其行动的铁轮，是个相当严重的问题。SEGA 以在海外大幅进展的背景，开始进行"彻底摧毁任天堂阵营"的作战，虽在一九九三年渐渐转弱，但是这股力量依然相当强大。

再加上任天堂在政策上，对第三者所加诸的压力，使 SEGA 这类硬件厂商，更难顺利推动产品的普及。

这是从某一个任天堂协力厂商的经营者那儿听来的，如果软件厂商想把 FC 软件移植至 SEGA MD 上发售的时候，任天堂对他们的态度就会一反常态。以往第三者公司的人员到达京都任天堂总公司时，会先经过一个相当气派的会议室；但是如果有打算把 FC 的软件移到 MD 上的话，任天堂则会让你从侧门进入，到一个由铁条深锁的房间中……。

将 FC 软件移植至 MD 的话，在失去了任天堂产品特色后，可能会造成 MD 阵营想以低价位进行攻势的机会。虽然这样的想法有一点神经质，就好象是"水库也会从蚂蚁洞开始崩坏"，但这就是任天堂的体制。因此任天堂对第三者想要把 FC 软件移植至 MD 的作法面露难色，倒是可以理解。但是相对地任天堂也严格规定，其他厂商第一个在 SEGA 主机上开发的软件，在上市三年内，也禁止将这个软件移植到 FC 上。



SFC 时代对许多软件商而言，反抗任天堂就意味着死神的来临。

任天堂发表以上的限制条例，实际上其中也有无法理解的事项。任天堂对开发贩卖 FC 软件的协力厂商，征收相当多的权利金。如果能将 SEGA 的畅销作品导入 FC 软件，可以扩大游戏的数量；这样不但消费者高兴，软件公司、任天堂都可以好好赚一笔。然而，任天堂却加诸了上述的规定。

超越索尼的任天堂

技术的索尼对自家技术过于自信而带有骄纵的体制。对于以保守傲慢著称的任天堂就感到一种压抑的屈辱。索尼对任天堂早应有一个新的认识。由于 FC 所创造的惊人奇迹，任天堂业绩有超常的增长。在 91 年已经超越了位居日本业绩第十四位的 SONY，排名登上第十三位。每位员工的人均年营业额为 1 亿 6 千万日元。即使位居日本第一位的丰田企业，平均每位员工的年收入也不过是 1 千万日元。任天堂的保守、傲慢甚至是霸道，源自山内社长"一强皆弱"的信念，毫不留情地摧毁每一位企图在游戏业插足的对手，是任天堂的基本法律。任天堂的字典上没有"宽容"、"兼容"这样的字眼儿。SONY 不了解任天堂对自家市场管理的执着态度，也有一部分责任吧。

在某个罐装绿茶的广告中，操着京都腔调的妇人边挽留客人，其实私下说着希望客人快点离去的咒语，令人感到十分讽刺。脸上挂着笑容，但却很喜欢使坏心眼是一般人对京都人的印象。当然，对自己文化有绝对自信时，对闯进来的外来者的不安份、甚至无法忍受是可以理解的。（编按：任天堂公司位于京都）

未完成的尾声：

据日本《GAME 通信》一九九七年九月报导：

●索尼 PS 全世界销量已超过二千万台

●世嘉 SS 全世界销量为八百万台

●任天堂 N64 全世界销量为五百万台

次世代战争实际已经结束……





真说·侍魂 原画烈传 II

在9月杂志的彩页上，有“本作”的第一集，也许那些全是大家耳熟能详的画面，这次的第二集将使“原画”多元化，让大家进一步深入《侍魂》绘画的世界，去体验一种前所未有的力量、去感受一股崭新的势力、去接触一丝火热的刺激……

另外，对于《真说·侍魂武士烈传》原创人物——疾风之铃音，这里将其的全部奥义进行统一介绍，以便大家进一步了解这位被编辑 PERFECT 称为绝对是名女角色的孤高剑士。

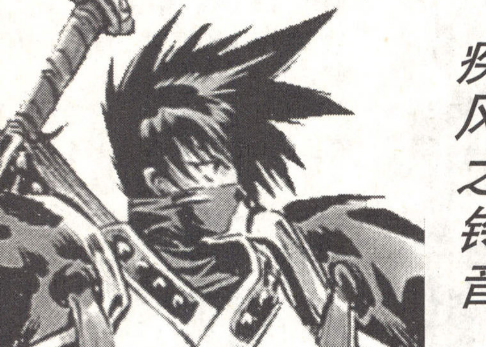
——SHADOW PHOENIX



外表很酷，在《妖花恸哭之章》登场的风属性的忍者，永远悬浮在半空中，类似《幽游白书》中的阵。

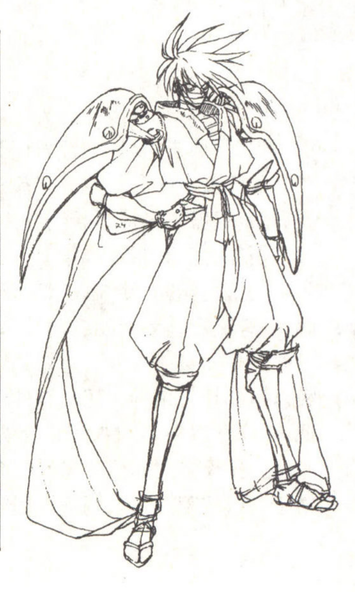
▼也许画面不太清晰，但还能大致认得出是他吧！





疾风之铃音

奥义名	指令	内容	属性	特殊效果	消费气力	修得等级
●奥义						
旋刃斩	↓↘→+A	对敌一体掷出元形飞行道具的攻击。	风	–	21	5
翔破斩	→↓↘+A	接近敌一体，自下而上进行斩杀。	–	–	33	8
风翔空舞-水鸟-	↓↙←+D	用风令己方一人体力回复。	风	–	12	11
风刃雾操翔	→↘↓↙←+A	用风对敌一体进行攻击。	风	敌混乱	43	14
飞翔虹刃	↓↙←+A	横剑突刺，对横列敌人攻击。	–	–	50	18
旋刃裂斩	↓↘→+B	对敌二体掷出元形飞行道具的攻击。	风	–	86	22
风刃眩瞑翔	←↙↓↘→+A	令敌人四周疾风四起，对敌一体的攻击。	风	敌麻痹	57	26
翡翠翔斩	↓(蓄)↑+A	飞到天空中，自敌头上对敌二体的斩杀(防御不能)。	–	–	182	30
风翔空舞-隼-	↓↘→+D	利用风令己方一人速度上升。	风	–	36	34
风刃雾操阵	→↘↓↙←+B	用大气和风对敌全体的攻击(防御不能)。	风	敌混乱	170	38
风刃眩瞑阵	←↙↓↘→+B	令敌人四周疾风四起，对敌全体的攻击(防御不能)。	风	敌麻痹	242	42
旋刃卷斩	↓↘→+C	对敌全体掷出元形飞行道具的攻击(防御不能)。	风	–	254	46
飞翔地割斩	→↓↘+C	用剑刺向大地，在敌人足部出现，对敌全体的攻击(防御不能)。	–	–	356	50
●秘奥义						
风刹崩斩	←(蓄)→+A	借助风之力掷出元形飞行道具对敌攻击。	风	–	367	巴黎的修行场
●成长奥义						
天翔凤凰斩	ABCD	结起封印起动风云，用自己的幻影对敌攻击(等级 1)	–	–	439	京都的修行场
天翔龙神斩	ABCD	天翔凤凰斩的发展形态(等级 2)	–	–	720	使用 10 回等级 1
天翔神仙斩	ABCD	天翔凤凰斩的最终形态(等级 3)	–	–	720	使用 10 回等级 2



~数世间风流人物 还看《侍魂》~

下面选登的是著名RPG作品《真说·侍魂武士烈传》的OPENING设定原画，其中包括豪爽的主角剑士——霸王丸和《妖花恸哭之章》的BOSS——罗将神水姬以及《邪天降临之章》中的BOSS——天草四郎 时贞。

邪天魔物降临乾坤血海滔滔
妖花盛开恸哭天地烽烟滚滚







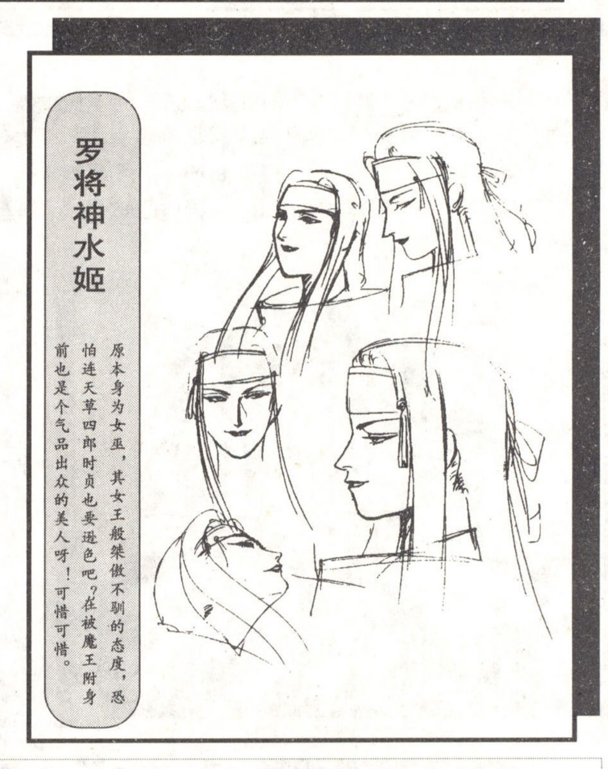


来自《真侍魂》中的舞台背景设定原画集及人物设定原画资料集

牙神幻十郎

轮廓虽深，但眼眉口唇都是薄长而细的；看似心有城府，其实非常易怒。然而他贵族气质和武者风范兼修的特色，在同伴中无出其右。

罗将神水姬



原本身为女巫，其女王般桀傲不驯的态度，恐怕连天草四郎时贞也要逊色吧？在被魔王附身前也是个气品出众的美人呀！可惜可惜。

在被称为世界四大宫殿之一的令法兰西万千民众骄傲的凡尔赛宫中，悬挂着侍魂众英雄（雌）在夏洛特的策马扬鞭下一起向罗将神进行讨伐的壮阔画面。

宫殿独有的浓浓欧陆气息在你眼前散发，皇家贵族那奢华阔绰的场面也充分地被展现出来。

夏洛特舞台　法国凡尔赛宫的大厅

特选秘技 在彩版之后又集结着许多特别选出的秘技！

NEO・GEO 霸技保存黑白版

标题部分的说明

各游戏标题旁的括号内的三种英文字母，所代表的意思是秘技所对应主机的类型。其中M代表业务用基板MVS；R代表家用机卡带版；CD代表家用机CD版。

在彩页中大家已经看到“霸技保存版”的上半部分，这里为下半部分。的确用彩页做秘技本刊是第一次尝试，以前彩页少，舍不得，这次让大家看个新鲜吧！在这个部分中收录了SNK公司从1995年至1997年7月的游戏秘技。

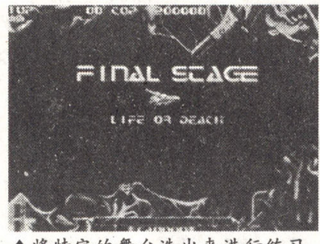
1995年

STG 伙伴双星

●**选择后半段的舞台** (CD)

在舞台选择画面中，当光标与各关重合时同时按下ABCD四键。

与第1关重合按ABCD可选第5关；与第2关重合可选第6关，与第3关重合可选第7关，与第4关重合可选第8关。很容易选择吧！



▲将特定的舞台选出来进行练习，很有趣吧！

●**充满能量的指令** (CD)

在各关开始时，战机处于一闪一闪的无敌状态时，顺序按↑↓↑↓←→AB；成功的话，主枪便有三级，两个卫星，速度三级，这对于初级者来说是个很好的秘技。

●**见到附加的画面** (CD)

只要将盘放进电脑里，就分别能看到AVI文件和BMP文件。可以用电脑欣赏盘中附带的画面。


▲从一开始就有强大的火力，攻关便利多了。

●**看到各种演示画面** (CD)

在标题画面的主菜单中，顺序摇1P的左七次、右一次，之后分别按1P或2P的A~D键，就可以分别欣赏到各关的演示画面。1P的A~D分别对应1—4关，2P的A~D分别对应5~8关。

▶用这秘技可以轻松看到各演示画面。

●**观看隐藏的演示画面** (CD)

在标题画面的主菜单中，先摇1P的左七次，再摇右一次，并且同时按1P的A键，这样就可以看到隐藏的演示画面。

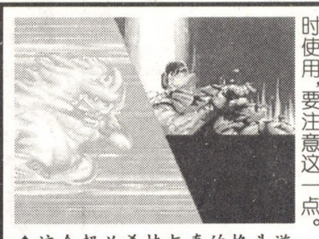

▲这就是隐藏的演示画面。

PUZ 格斗问题王

●**超谜题必杀指令** (M・R・CD)

当谜题得到正解，必杀技槽点灯时，输入下表的指令，成功的话就能使出大威力的超谜题必杀技，令对手大幅受损。

但这个技巧仅限于对战时使用，要注意这一点。


▲这个超必杀技与真的格斗游戏一样威力巨大。

超必杀技指令

名字	技巧名	指令
特瑞	能量喷泉	↓↙←↙→+BC
不知火舞	超必杀忍蜂	→↙→+BC
坂崎良	霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A
罗伯特	霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A
霸王丸	超弧月斩	→↙↓↘+A
娜可露露	超神轮舞	→↘↓↙←+A
吉斯	斗气风暴	↙→←↓↙←↘+BC
克劳撒	凯撒波	←↗+AC
天草四郎 时贞	超怨死灵刃	←↗+AC
坂崎琢磨	霸王至高拳	→←↙↓↘→+A

综合 N・G CD特别版

●**立刻一级** (CD)

在最初的级别赛模式中的游戏选择画面，将光标对准自己选好的游戏，顺序按BCCB、START×3，这样该游戏的级别一下子就会变成一级。

▲用简单的指令就能玩到一级。

增刊御宝

ADK世界

●**19YY的隐藏技**（CD）

击破的级别达到少佐以上时，在游戏中同时按ABCD键，就可以使用德国陆龙卷的隐藏技，不用怀疑这个隐藏技的威力！

▶这就是隐藏技德国陆龙卷，很强的哟。

●**疯子登场**（CD）

当游戏开始时，作战名表示的时候，拉2P摇杆的上，再按住AC键不放，就可以使用疯子了。

▶疯子非常强，有精灵保护他（疯精灵？）。

●**用职员表游戏**（CD）

满足下面的6个条件，就可以通地射击游戏来选择职员表。

①让19YY达到少佐以上。
②进入卡菲·德·ADK里的三个角落。
③在布郎研究所中，各角色至少要有一项信息，共十九人。
④不论哪个角色在通关后要得到超级最强选手权。
⑤将NEO QUIZ打通，并看结束画面。
⑥随便看一回介绍。

当条件达到后，角落就会出现星形的标志，表示可以使用这个秘技。

▲精灵阿顿正在进行射击。

●**使用宙斯**（CD）

在超绝最强选手权的角色选择画面，顺序按↑↓←→+A、C（也许是B、D），之后即可使用BOSS角色宙斯。

▲这就是隐藏角色宙斯。

SPG 1996年

大型高尔夫公开赛

●**隐藏赛道**（CD）

在GRAND SLUM模式中达到GRAND SLUM，隐藏赛道苏格兰LINKS COURSE就可以玩了。

另外，在各模式的赛道选择画面时，按←↙↓↘→+D，即使没达到GRAND SLUM也可以玩到LINKS COURSE。

▲这条赛道就是LINKS COURSE，难度较大。

FTG REAL BOUT 饿狼传说

●**隐藏的潜在能力**（M·R·CD）

这个游戏中的吉斯就象是『龙虎之拳2』中登场的客串角色一样。请注意，他在游戏中有一项隐藏的最终奥义。

使用的方法是当能量槽呈『P·POWER』时输入→↘↓↙←+A，他便会以残像接近对手，当对手受到击打时，再输入A、B、C、C、C、B、C、↓↙←+C，这样吉斯就会使出这套组合攻击，将对手置于死地。

●**隐藏技**（M·R·CD）

这是一个必杀技数量非常多的游戏，隐藏技虽然占不到一半，但也不少，详细请看表格。

▲这个强力必杀技全部命中对手的话有十连击。

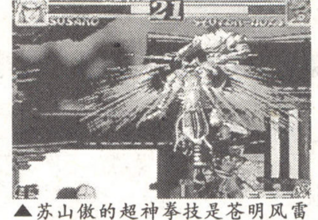
隐藏技指令

名字	技名	指令
安迪	疾风里拳	强斩影拳～↙→+C
东丈	爆烈勾拳	爆烈拳中↓↘→+A
吉斯	里云隐	摔投时↙+C
	绝命必中绞	里云隐中↗+C
望月双角	天破	邪棍舞中↙+C
	拂破	邪棍舞中↘+C
	降破	邪棍舞中↗+C
	突破	邪棍舞中→+C
	侧破	邪棍舞中D
鲍伯	狼牙	疯狂旋风狼中连打C
洪福	黑龙	←↙↓↘→+C（对手在空中时）
	电光踢	电光石火之地中连打B
玛丽	巨大压击	↓+C（追打攻击）
	紧急倾斜	↓↙←+A
	返身落	紧急倾斜中←+A
	信仰岩石	返身落中←+B
弗朗哥	快速踏踢	迂回踏踢中→←+B
	双路迂回击	←↙↓↘→+D×2
	陨石重击	陨石撞～↙→+C
	直击	末日连环击中↓↘→+A
	大终结	末日连环击中↓↘→+B
	撞击	末日连环击中↓↘→+C
	勾拳	末日连环击中↓↙←+A
	高踢	末日连环击中↓↙←+B
	终极射	末日连环击中↓↙←+C
	上勾拳	末日连环击中→↓↘+A
	反身高踢	末日连环击中→↓↘+B
	车轮踢	末日连环击中→↓↘+C
山崎龙二	取消蛇使者	蛇使者蓄力时按A
	四段钻（2）	钻时1秒内连打8回C
	四段钻（3）	钻时1秒内连打10回C
	四段钻（4）	钻时1秒内连打16回C
秦崇秀	帝王神眼拳钢落	帝王神眼拳B中A～C
秦崇雷	帝王神足拳（远距离）	→→→+A
达克	破坏暴风	达克舞后↓↘→↓↘+BC
	跳舞直径	达克舞后↓↙←↓↙+BC
	摇滚摩擦	达克舞后←（蓄）→←→+BC
	俯冲摩擦	达克舞后空中→↘↓+BC

神凰拳

●超神拳技指令　(M·R·CD)

当体力槽红了时，持有3个以上的天变地异的宝物时，输入旁边表格中不同角色的指令，就可以使用超神拳技。超神拳技是比天变地异技更为强力的必杀技。



▲苏山傲的超神拳技是苍明风雷拳，非常好看的必杀技巧。

●使用BOSS的指令　(M·R·CD)

用这条秘技可以选出的有中BOSS兽神拜希摩斯和爱丽丝，最终BOSS魔王鲁西弗这三人。

选兽神拜希摩斯的方法是让光标与酒天童子重合，顺序按B、C、B、C、B、B、C，之后按A或D决定。

选爱丽斯的方法是让光标与弁财天重合，顺序按C、C、B、B、C、B、C，之后按A或D决定。

选魔王鲁西弗的方法是让光标与苏山傲重合，顺序按B、C、C、C、B、B、C，之后按A或D决定。

各角色的必杀技指令在左侧表中。

▲鲁西弗对爱丽丝，BOSS之间内讧了。



▲输入指令成功的话，BOSS角色就会出现。

超神拳技指令

名　字	技　名	指　令
破坏神 苏山傲	苍明风雷拳	↓↘→↓↙←+CD
齐天大圣 孙悟空	猿法术	→←→←→+ABC
福神 弁财天	真空连斩	→←→↘↓↙←+AB
雷神奇奇·风神娜娜	转生风雷神	←→↙↘+ABCD
酒神 酒天童子	灵酒鬼神宿	→↓↘→↓↘+AB·连打C
连打贫乏神 紊天	八门连锁阵	←→←↓↘→+ABCD
人鱼姬 茜娜	海智风暴	↓(蓄)←→+BC
死神 艾瑞特	地狱住民	跳跃中摇杆转一圈+AB

拜希摩斯

技巧种类	技　巧　名	指　令
必杀技	世界猛射(属性 火)	↓↘→+A或C
	死亡交换(属性 火)	↓↙←+A
	硝基破碎(属性 雷)	→↓↘+C
天变地异技	凶杀之牙(属性 雷)	↓↘→↓↘→+BC
	野兽怒吼(属性 火)	→←↙↓↘→+AB
超神拳技	巨大爆发	↓↙←↓↘→+CD

爱丽丝

技巧种类	技　巧　名	指　令
必杀技	梦魔之翼(属性 风)	↓↘→↗+A或C
	幽灵之骶(属性 风)	→←→+B或D
	舞蹈尖峰(属性 雷)	在空中←↓↙+B或D
	蝙蝠幻影(属性 风)	↓↑+A
天变地异技	狂人宝石(属性 雷)	↓↙←↓↘→↓↙←+AB
	杀戮战车(属性 风)	→↓↘↗↓↘+CD
超神拳技	午夜烈火	→↘→↙←↓↘→+BC

鲁西弗

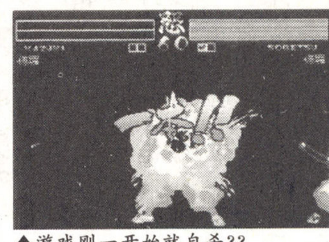
技巧种类	技　巧　名	指　令
必杀技	ペンタグラムドゥーン(属性 雷)	←(蓄)→+A或C
	ペンタグラムルイン(属性 雷)	←(蓄)→+B或D
	精神波(属性 火)	↓(蓄)↑+AB
天变地异技	黑暗旁门(属性 雷)	←(蓄)→+ABC
	超速激情身躯(属性 火)	←→←→+AB
超神拳技	爆烈闪光	同时按住ABCD并蓄一会儿,放开

侍魂·天草降临

●自杀技　(M·R·CD)

这是令角色自杀的技巧，在游戏中输入←→↗↓+START键就可以使出。在一个回合角色一上场便处于怒的状态。

这技巧顺便也能做通常技的抵消。



▲游戏刚一开始就自杀??

●使用斩红郎　(CD)

在角色选择画面中按住D键再按住A键，这样就能选出王无月斩红郎了，但仅限于在VS模式中使用。

同前作一样，他是一名强劲的角色，他的必杀技见左下表。



▲斩红郎只能在VS模式中选出。

●追加必杀技　(M·R·CD)

游戏中，莉姆露露、火月、苍月都有追加必杀技，其指令表格在左侧。



▲按AC是从头跌倒，按BD是从脚跌倒。

王无月斩红郎

技巧种类	技　巧　名	指　令
必杀技	无限流 无法拳	↓↘→+D
	无限流 疾风拳	↓↘→+斩
	无限流 天崩斩	→↓↘+斩
	无限流 不动	→↓↘+D
超必杀技	无限流 无限炮	←→↘↓+AB

追加必杀技指令

角色名	技　巧　名	特　性	指　令
莉姆露露	冰冻之神	跌倒	在前冲中按AC(没有武器)
	ウェイサンペゴル		在前冲中按BD(没有武器)
风间火月(罗刹)	觉醒停止	让炎邪觉醒停止	炎邪觉醒中按ABCD
风间苍月(修罗)	浮月操水	可以操作浮月的水球	浮月后按住相应键，再操纵摇杆

●斩红郎的一击绝命技?!(CD)

斩红郎的必杀技无限流·无限炮在空中和地上的威力是不同的，在空中的威力远比在地面强得多。只要在空中连续中三次，即可将对手一击毙命。

怎么样，很恐怖吧!大家在跳跃的时候一定要想清楚哟。



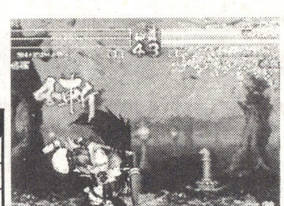
▲请看，这就是斩红郎一击绝命的实例。

●追加连斩　(M·R·CD)

游戏中，闲丸、火月、苍月三人都有追加的连斩，其中闲丸的技巧还是一种屈辱技。

追加连斩指令

角色名	指　令
绯雨闲丸	C、C、D
风间火月	①C、B、B、B
	②C、C
风间苍月	①C、B、B、B
	②C、C



▲闲丸用追加连斩不但打死对手，还对其屈辱一番。

'96格斗之王

●使用BOSS的指令(CD)

在角色选择画面中，按住START键，再顺序按↑+B、→+C、←+A、↓+D，如果成功的话，就可以使用游戏中的两名BOSS角色了。他们的必杀技见左侧表格。

▲使用这两个强力角色一定非常爽。

●三神器队 (CD)

用京、庵、千鹤三人组队，因为他们三人分别拥有一件不同的神器，所以通关之后会有特殊的结局画面。

▲这是CD版的特殊结局画面，其它版本没有。

神乐千鹤

技巧种类	技巧名	指令
必杀技	百活 天神之理	→↓↘+A或C
	二百十二活 神速之祝词	→↘↓↙←+任意键
	二百十二活 神速之祝词·天瑞	神速之祝词的动作中↓↙←+再按键
	百八活 玉响之瑟音	←↙↓↘→+A或C
超必杀技	里面八十五活 零技之础	↓↙←↙↓↘→+A或C
	里面一活 三籁之布阵	↓↙←↓↙←+B或D

盖尼茨

技巧种类	技巧名	指令
必杀技	腕电～真空波	←↙↓↘→+任意键
	腕电～磨灭(近)	↓↙←+A
	腕电～磨灭(远)	↓↙←+C
	冰河	↓↙←+B或D
	真八稚女·蛟	↓↙←↙↓↘→+A或C
超必杀技	真八稚女·真实把	能量满时↓↙←↙↓↘→+A或C
	黑暗哭泣	在摔投时(→↘↓↙←)×2+C

●向后冲 (M·R·CD)

游戏中可以利用前冲来做向后的小跳跃。在前冲点第二次前并持续的瞬间，将摇杆向后摇，就可以使出。

▲虽然是前冲的姿势，却向后走。

●雅典娜从画面上消失 (M·R·CD)

在雅典娜的闪光水晶波结束之际，如果克拉克使用科学怪人抓或克劳撒使用帝王波动拳就会跳得很高，一度从画面上消失，并受到加倍损伤。

另外，在旋转摇篮最后的1~2次回转时就会空转，克拉克就会一个人在地上转。

●乐胜克拉克法 (M·R·CD)

使用红丸，当克拉克倒地时，靠近他用蹲下轻踢，这样就可以再次将克拉克踢倒，如此反复使用的话，可轻松打败克拉克。

▲高高地跳出画面，之后再落到地上。

▲只要用轻踢就可以轻易打败克拉克。

●可以限制对手行动的攻击 (M·R·CD)

如果雅典娜使用闪光水晶波的话，只要站在很靠近她的地方，就不会受到攻击，因为没有能够击倒的攻击判定。然而，在攻击判定结束之前，再次输入闪光水晶波的指令，那么就会又使出一个闪光水晶波，这样的攻击可以限制对手的行动。

在这种技巧里最重要的就是在前一招的攻击判定未结束前输入指令，这样才有可能连续使出。

▲只要再次输入指令就可以持续下去。

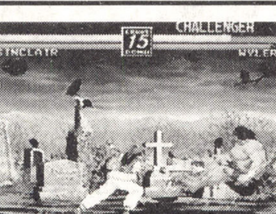
格斗艺术 龙虎之拳外传

●使用BOSS的指令 (R)

将辛克莱尔选出的方法是：在角色选择画面中，将光标与刃重合按B，然后从风那里按顺序向左一个个地将光标与角色重合并按B，最后停在罗伯特处按B后，听到人语，辛克莱尔就会出现。

将威勒选出的方法是，在角色选择画面中，将光标与罗伯特重合按C，然后从风那里按顺序向右，一个个地将光标与角色重合并按C，最后停在刃处按C，听到人语后威勒就会出现。

这两名BOSS角色在任何模式中均可使用，他们的必杀技指令在左侧表格中。

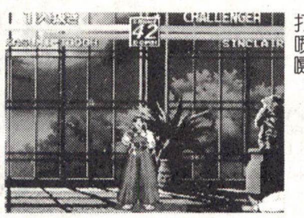



▲辛克莱尔竟然将威勒打了！

▲指令输入成功的话，就能将这两个人选出来。

●香澄的胜利画面发生变化 (M·R·CD)

当「KO」字样出现表示这局胜负已定时，只要按住A键，香澄的胜利画面就会发生变化，你会看到香澄在打喷嚏。



▲虽然赢了，但香澄却打起了喷嚏。

辛克莱尔

技巧种类	技巧名	指令
特殊技	旋转刃	←+A
	回身刀	←+B
	旋转刀	←+AB
必杀技	幻像刀割	→←→+A
	回转剑攻击	↓↙←+A
	飞插剑	↓↑+A
超必杀技	超级灵气斩	→←↙↓↘→+A

威勒

技巧种类	技巧名	指令
特殊技	巨响脚	←+B
必杀技	红色肩撞	→←→+A
	封杀	↓↘→+A
	跳返	↓↑+A

表格中的『持、收、落』分别表示手持武器、收起武器和武器落地三种状态。

霸王忍法帖

●使用 BOSS 的指令(M·R)

只要输入特定的指令就可以使用 BOSS 角色兰丸与信长。

在角色选择画面，将 1P 的光标与神威重合，输入←↓←↑←←↓←↑→↓→↑+CD；或将 2P 的光标与义介重合，输入→↓→↑→↓→↑←↓→↑+CD。

注意 1P 与 2P 的输入方法不同，但只要选出这两名超强的角色，就可以轻易胜出。他们的技巧指令在左侧表格中。

●超 TIME ATTACK 模式(M·R)

在角色选择画面中，按照左图的顺序移动光标，当光标再次与神威重合时，同时按 CD 键。

这样，在与 CPU 对战时，只要不损血胜利（压胜），就可以不用再打第二局而直接与下一个对手交战。这就是超限时攻击的模式。

▲按图上的顺序移动光标……

●暗超力指令(M·R·CD)

暗超力的使用条件是在超烈火模式（真息吹后的力量提升模式）中输入指令。在超力槽满值，对手体力槽发红（HP 在四分之一以下）的状态输入指令即可。

各角色均持有各自特点的技巧，按照左侧表格所示指令输入吧！

▲成功的话，角色名字就会变成紫色。

●暗连击指令(M·R·CD)

当超力槽满值的状态时，按照顺序输入忍者连击指令，就能发动暗连击，指令见左侧表格。

这样强力的连击与通常的连击不同，使用的话要消费超力槽。

▲义介的四门杀·逆磷。分身攻击对手，并且在空中猛踢。

兰丸

技巧种类	技巧名	指令
必杀技	梦幻樱	↓↘→+拳(持、收、落)
	幻斩舞	→↓↘+拳(落)
	幻斩舞·虚空	空中→↘↓↙+拳(持、收、落)
	连樱花	→←↘↓↙→+踢(持、收、落)
指令投	歌姬夜曲	→↘↓↙←+D
瞬杀烈火	幻樱舞 樱花	↓↙←+踢(持、收、落)
	幻樱舞 风月	↓↙←+踢(持、收、落)
	幻樱舞 幻水	↓↙←+踢(持、收、落)
超力必杀	梦想冥缚	→↘↓↙←→+AB(持、收、落)
真超力	梦幻樱花	←→↘↓↙←+AB(持、收、落)
暗超力	幻魔操掌	↓↘→←↙↓+AB(持)
暗连击	命露散华	A—B—A—B—→B(持、收、落)

信长

技巧种类	技巧名	指令
必杀技	落凤斩	→↓↘+拳(持、收、落)
	大六天魔镜	↓↘→+拳(持、收、落)
	黑旋连环杀	↓↘→+踢(持、收、落)
	飞枪天舞	↓(蓄)↑+踢(持、收、落)
	飞天雷爪	飞枪天舞击中后按踢(持、收、落)
指令投	冥道六芒哭	→←↙+D
瞬杀烈火	三界无惨 天坠	←(蓄)→+拳(持、收、落)
	三界无惨 地割	←→+拳(持、收、落)
	三界无惨 人灭	←→+拳(持、收、落)
超力必杀	怨灵爆	↓↙←↙↓↘→+AB(持、收、落)
真超力	狱炎乱剑舞	←→↘↓↙←+AB(收、落)
暗超力	冥道轮回	↓↙←→↘↓↙←+AC(收、落)
暗连击	万象灰尘	↘A—→D—B—D—→B(持、收)

暗超力指令

角色名	技巧名	指令
义介	苍神粉碎爆	↓↓↙←→+AB(收、落)
神威	鬼封·灭	↓↓↙←→+AB(持)
雷牙	爆雷阵	←→←↙↓+CD(持)
天和	修罗放邪	按 A 蓄气～↓↙←+松开 A(收、落)
鸦	鸦地狱之舞	←→↘↓↙←+AB(持)
凤凰	无双太阳剑	→↘↓↙←→↘↓+AC(持)
枣	极流狱杀掌	→↘↓→↘↓+AB(收、落)
伍佑卫门	暗器双邪业	←→↓↘+AC(收、落)
云仙	引导渡	↓↙←↙↓↘→+AC(收、落)
霞	绯旋圆舞阵	↓↓↙←→+AC(持、收)

暗连击指令

角色名	技巧名	指令
义介	四门杀·逆磷	A—B—B—B—→B(持、收、落)
神威	暗火炎阵·鬼爆	↘A—A—B—B—→B(持、收、落)
雷牙	雷神降临	A—B—B—B—→B(持、收、落)
天和	国士无双	A—B—B—B—→B(持、收、落)
鸦	狂刃	近 A—B—C—→D—→B(持、收、落)
凤凰	凤凰飞翔	近 A—C—BC—B—→B(持、收)
枣	无鸳流瞬击·尘	近 D—D—A—→B(持、收、落)
伍佑卫门	灭杀·铁拳诛	A—B—B—→B(持、收、落)
云仙	怒涛·炎狱杀	A—B—B—→B(持、收、落)
霞	奥义·花蝶缭乱	近 B—B—A—B—→A(持、收、落)

●暗连弹指令(M·R·CD)

「暗连弹·愚者必灭」是信长的必杀技。使用的条件是在超力槽满值时，并且在超力烈火模式中。这个技是输入瞬杀烈火的连续指令，就能使出连续攻击。使出时，在三击之后，就可以左右摇动摇杆，并且连打 ABCD 键。具体指令见左侧。

暗连弹·愚者必灭指令

超力槽满值并在超力烈火模式中：←(蓄)→+AB、←→+AB、着地后←→+BC、←→+AB、←→+CD、←→+AB、←→+CD、←→+AB、←→+AB、←→+AB



▲只有信长才有暗连弹，全部共有十击。

PUZ 魔幻彩球 2

●真的 BOSS(M·R·CD)

只要不续关打倒 BOSS「女皇」，隐藏的真 BOSS「黑小丑」就会出现。

当打倒了真 BOSS「黑小丑」后，就能看到真正的结局了。若想看到可并不容易，但还是很有价值的。

▶只要打倒真 BOSS「黑小丑」即可看到真结局。

●使用 BOSS 角色(M·R)

在角色选择画面，让光标按人物像上罗马数字由小到大的顺序重合（顺序是小丑、魔术师、**ハイプリエステス**、马车、法官、星界），之后摇杆拉下即 OK。

成功后，就可以使用恶魔、力量、女皇这三个 BOSS 角色了。

▲成功的话就可以使用女皇了。

挤出神怪骗局

●**使用隐藏的角色（CD）**

游戏中是可以使用包括龙·鹰及三名BOSS在内的四名隐藏角色的。使用方法是在角色选择画面中输入相应的指令。

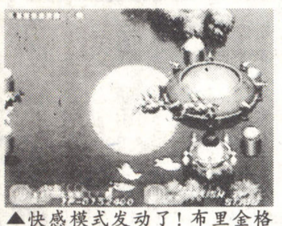
龙·鹰是光标与低浪重合，按住↑+B键后再按A键；芬里尔是光标与皮尤奇重合，按住↑+B键再按A键；恶神罗基是光标与鲁夏重合，按住↑+B键后再按A键；尤穆尔甘德是光标与希拉重合，按住↑+B键再按A键。

▲隐藏角色共有四名，选出来用用吧！

STG

●**连打槽出现（M·R·CD）**

取得四个相同的格斗武器，并且让布里金格儿与机器人处于分离状态。当取得第五个格斗武器时，连打槽就会代替受伤槽而出现。只要连打按键就可以使连打槽增长，超强力的快感模式发动了。如果连打槽死了，只要再得到一个格斗武器，就又会出现了。



▲快感模式发动了！布里金格儿大暴！！

综合　'96格斗之王 N·G精选版

●**隐藏的故事（CD）**

这里要教你一个通常看不见的隐藏剧情的方法。

首先选择OFFICIAL STORY，之后上下摇动摇杆，就可以看到这个隐藏的剧情。

▲这个隐藏剧情是KOF迷们必要看的。

1997年

PUZ　魔幻彩球Ⅲ

●**隐藏角色（M·R）**

除了故事模式中通常的路线分歧之外，游戏中有不用特殊条件通关就不会出来的角色。这样的角色有月亮、剑子手、黑小丑三人。

登场条件请看以下：月亮是隐士终了后，游戏的实际时间在90秒以下；剑子手是300秒以上；黑小丑是在与塔对战之前得分在15万分以上。达到了这些条件，就可以使用这三个人了。

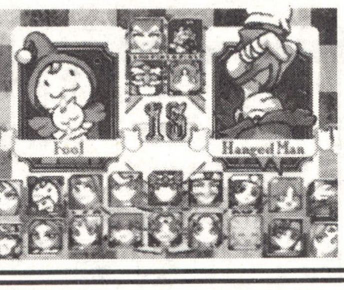


▲条件全部达到，就可以让黑小丑登场了。

●**使用敌方角色的指令（M·R）**

让光标与画面上任一个角色重合，当选人时间与这名角色的占卜号码相同时，在这秒之内按C键三回，这样敌方角色幸运、塔、隐士、节制、剑子手五人就会登场，并且能让你使用。

将光标与力量（女儿）重合，按住C键再按A或B键，这样就可以使用力量的父亲了。但要注意这些角色只能在故事模式下使用。



▲指令输入成功，画面的两侧就会出现六名敌方角色。




▲这就是力量父女的较量，有趣吧！

STG　闪光鬼怪星

●**使用BOSS的指令（M·R·CD）**

使用黑暗兰的方法是光标与三人组重合；女王的方法是光标与兰重合，然后连续拉摇杆向下四回以上。

使用麦维乌斯的方法是光标与三人组重合，斯普莱茨的方法是光标与兰重合，然后连续拉摇杆向上四回以上。

这个技巧既能在家里也能在游戏厅使用，有谁会不使呢。



▲这么简单就能将这四个隐藏角色选出。

●**兰的泳装变化了（M·R·CD）**

这个游戏在通关之后会有段位认定的画面，大家都知道吧！在这里会根据游戏者的成绩（包括分数、最大连击、综合通关时间）给予段位与称号，段位就决定着泳装的变化。

泳装在1段、2—4段、5—8段时有三种变化。而段位认定的基准是逐级升高的，请参照左侧的表格。

如果你能在不续关打通并且是4段时，就会看到值得注意的画面。



▲泳装共有三种类型，你能全部看到吗？

段位认定基准

级别	称号	分数	最大连击	通关时间
1	MASTER SHOOTING	1000000分以上	25 Hit以上	270秒
2	EXPERT SOOTER	700000分以上	20 Hit以上	300秒
3	SPEED SOOTER	500000分以上	15 Hit以上	270秒
4	HIGH SOOTER	500000分以上	15 Hit以上	330秒
5	SENIOR SOOTER	——	13 Hit以上	360秒
6	NORMAL SOOTER	——	10 Hit以上	390秒
7	ROOKIE SOOTER	——	8 Hit以上	420秒
8	LUCKY SOOTER	——	——	——

FTG

风云默示录 2

●使用 BOSS 的指令 (M·R)

在 TAG TEAM 的选择画面，让光标与马面重合，从这里让光标经左、上、右而移动到牛头上，再以逆时针的方向转一圈回到牛头上，并按 D 键，这时如果听到「呵呵」的笑声即表示成功了。

然后让光标与牛头的板块重合，摇杆拉上就可选择 JYAZU；从影狮子王的板块拉上就可选真狮子王。他们的必杀技见左侧表格。

但是，使用 BOSS 角色有一些限制：①不能使用记忆功能；②没有高分签名；③没有结局画面。这三点要值得注意。


▲两名 BOSS 对战的场面。


▲指令输入成功的话就会听到这家伙的笑声。

●朋友反目 (M·R)

游戏中，如果选择特定的 TAG，并一币通关后，会发生同组中的伙伴对战的奖励战斗。

有奖励战斗的组合有：疾风与鹰、影狮子王与马面、影狮子王与牛头、高顿与小丑、高顿与罗莎五组。

象这样的朋友反目情况在对战游戏还很少见。

◀▲通关后就出现了通关画面，之后就进入了奖励战斗的版面。

●回复量上升 (M·R)

当特定的 TAG 进行战斗的时候，让眼前的角色进行挑拨，后面所控制的角色在回复体力时会有微妙的上升。

有这样关系的有疾风与鹰、牛头与马面、中白虎与小丑三组。

真狮子王

技巧种类	技　巧　名	指　令
必杀技	梦魔(当身)	←↙↓↘→+A
	梦魔(追加)	↓+A
	野兽打击	↓↙←+A
	最小勾拳	→↓↘+A
	沉默风暴	→↘↓↙←+C
	雷神祝福	↓↑+C
	猎人杀手	↓↙←+B
	地面绞(站立)	↓↘→+C
逆转技	国王直击	→↘↓↙←→+A
	国王勾拳	←↙↓↘→←+A

JYAZU

技巧种类	技　巧　名	指　令
必杀技	阳炎拳	连打 A 键
	阳炎脚	连打 B 键
	轰天	↓↙←+C
	邪冰魔	↓↑+A
	豪炎弹	→↓↘+A(横)
		→↓↘+B(斜)
		→↓↘+C(上)
	无限水流破	→↘↓↙←+B
	镰鼬	↙+B
	三日月	↓↘→+C
	背水叫唤杀(当身)	↓↘→+A
	无道转轮爪	靠墙时跳跃←+C
逆转技	邪呀绝命柱	→↘↓↙←→+A

火热火热 7

●有歌词表示 (M·R)

在同阿瑞娜对战时，在「ROUND 1」表示之前按住 START 键，再同时按 A+D 键，阿瑞娜的场地下方就会出现背景音乐的歌词。



▲虽然有歌词，但却是日文的……

●隐藏颜色 (M·R)

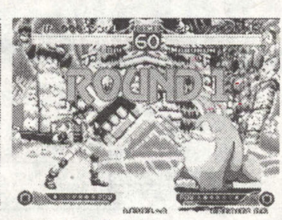
在角色选择画面，同时按←+ABCD，就会出现平常没有的黑色角色出现。

●缩小模式 (M·R)

在角色选择画面中决定角色时，按右+开始+C 键决定，这样进入游戏后会发现画面变成了 ZOOM OUT 模式，人物都变小了。在这个状态中，再次输入指令，就会返回原来的模式。



▲黑色的角色进行对战，画面上的调子很阴沉。



▲这是通常的模式……

▲这是缩小模式，人物都变小了(刺激感也小了?)。

●敌人颜色变更 (M·R)

在角色选择画面，同时按右上+开始+A 键，这样进入游戏后敌方的颜色会根据 1P 的颜色而变化，这是一个选择不同颜色的秘技。



▶黑白页看不出颜色的变化。

●每月特定的演示画面 (M·R)

在街机版中，这个游戏的开头演示画面每七次一回，会出现特别的画面的冒头的表示；但每天有一次，如游戏者不玩就不会出现。

这是根据 MVS 基板内藏时间来运行的，每月只能看到一次。

在家用版中，这样的画面每三次就出现一回，但 1~12 月每月均会不同。



▶这是九月的特殊画面，是庆祝节目!

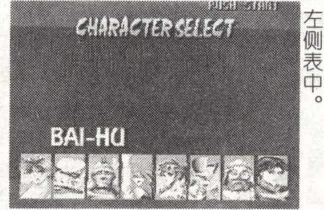
▶这是 12 月的特殊画面，圣诞快乐!

破坏一族

●可以使用 BOSS (CD)

在角色选择画面，按上+开始键，就可以使用 BOSS 角色『黄白虎』了。

此人虽强，但必杀技指令输入却非常简单，对于通关来说，是富富有余的。但这项秘技是 CD 版特有的，只拥有卡带版的人只有忍耐了……



▲虽然看不见角色的形象，但名字却很注目。

重要的必杀技指令在左侧表中。



白虎

技巧种类	技巧名	指令
必杀技	刚射拳(近)	A+B
	刚射拳(远)	C+D
	黄家爆雷拳	A+C
	激震波	B+C
	头发鞭	(站立)C
超必杀技	二节乱舞	B+C+D
	真爆雷掌	A+B+C

●专家模式 (CD)

在 OPTION 菜单画面中，顺序按↓A↓A↓B↓B↓→↓←↓→↓↑↓CD↓；成功的话，CD 版独有的隐藏专家模式就会出现。

这个专家模式的变更点共有九个，见左侧表中的内容。

专家模式

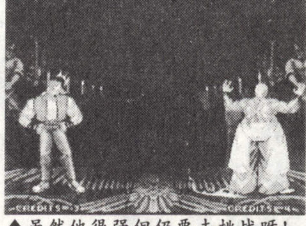
①在全部的技巧中，当击中对手时上段技是可以连接起来的（技巧的优先顺序是依据角色决定的）。
②攻击命中时，可以紧接着使用摔投技。
③除了起身时或受身中间，对手在任何时候都可以受到攻击。
④无论处于什么状态都可以进行反击。
⑤防御时只要同时按三个键以上，就可以与对手离开一段距离。
⑥被击中的瞬间只要同时按三个键以上，就可以进入受身状态。
⑦仅限于从攻击到摔投的场合，在摔投决定的瞬间可以取消摔投。
⑧在摔投终了的瞬间可以进行受身。
⑨有一个 SPECIAL 槽。

REAL BOUT 饿狼传说 特别版

●吉斯的出现条件 (M·R·CD)

在不续关打通游戏，并且斗士级别在『MASTER FIGHTER』以上时，打倒克劳撒后，吉斯就会出现。

要点就在战斗水平上，如果不每局平均取得 AA 以上，吉斯就不会登场。



▲虽然他很强但仍要去挑战呀！

●战况变化了 (CD)

在第一回合中使用五次挑拨技，在下回合的战斗中，战况就会发生变化。

战况发生的变化如下：能量槽处于最满的状态，以体力槽呈一闪一闪的状态。

▲条件就是赢了加倍、输了减半。

这样的情况开始战斗，在这一局中如果赢了分数会增加一倍，输了的话分数会被扣去一半。

●使用吉斯的指令 (R·CD)

在演示画面的名次显示画面中，输入→↗↑↖←↙↓↘→↗+A、B、C，如果听到吉斯的一声『COME ON』，即告成功，在家里你也可以使用吉斯了。

要注意一定要在摇杆最后的↗放开之后，再输入 A、B、C。

▲不论在哪一代中，吉斯都是个超强的角色。

吉斯

技巧种类	技巧名	指令
必杀技	烈风拳	↓↙←+A
	烈风双拳	↓↙←+C
	上段当身投	←↙↓↘→+B
	里云隐	←↙↓↘→+C
	疾风拳	在空中↓↙←+A
	疾风双拳	在空中↓↙←+C
	邪影拳(弱·强)	←→+B 或 C
超必杀技	斗气风暴	↙→↘↓↙←↘+BC
潜在能力	雷葬拳	→↘↓+C
	デッドリーレイブ	→↘↓↙←→+A·A·A·B·B·B·C·C·C·↓↙←+C

●使用负面角色 (M·R·CD)

游戏中分别有安迪、玛丽、比利、唐四个能成为负面角色的人。但 MVS 版与家用版是有差异的。

在 MVS 版中，要选择这四人的负面角色，是要将光标分别对准这四人，按住 START 键，按 BBCC，之后再按住 B+C，用 A 或 D 来决定。

在家用卡带版和 CD 版中，是在名次画面时，输入→↗↑↖←↙↓↘→↗+A、B、C(使用吉斯的指令)；之后在角色选择的画面，用光标分别对准四人，按住 B+C 键，用 A 或 D 来决定。

负面安迪

技巧种类	技巧名	指令
必杀技	暗浴蹴	←↓↙+B
	激飞翔拳	↓↙←+C
	斩影拳 穿	↙→+C
	幻影不知火 飞影	前冲中→↘↓+D
超必杀技	绝 裂破弹	↓(蓄)↘→+BC
潜在能力	爆烈天翔拳	↙↓↘→+C

负面比利

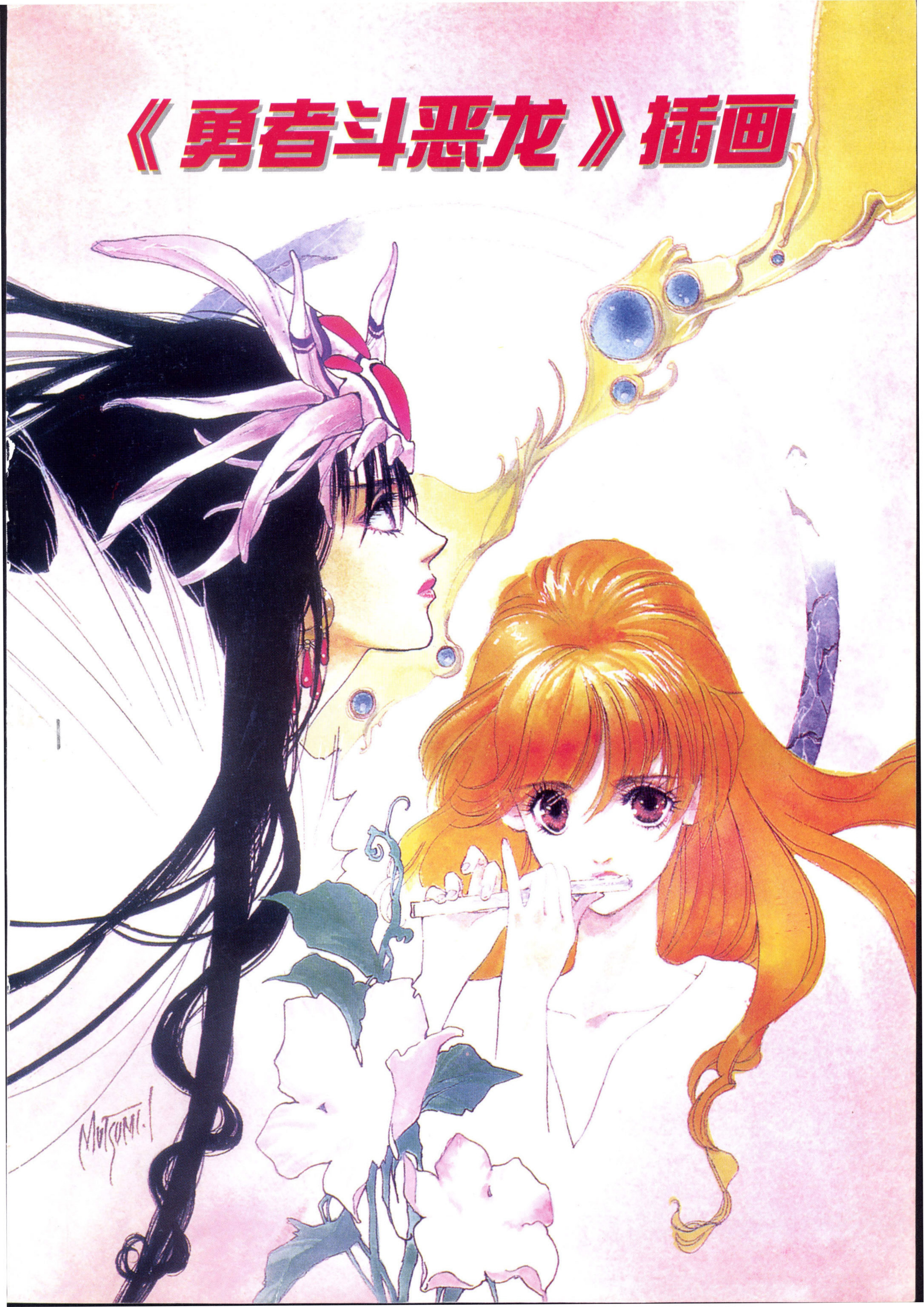
技巧种类	技巧名	指令
必杀技	三节棍中段打	←(蓄)→+A
	火炎三节棍中段突	(三节棍中段打中)←→+C
	雀落	↓↙←+A
	集点连破棍	连打 A
	强袭飞翔棍	↙↓↘→+B
	火龙追击棍	↓↙←+B
	水龙追击棍	↓↙←+C
超必杀技	超火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←+BC
潜在能力	红莲杀棍	→↘↓+C

负面玛丽

技巧种类	技巧名	指令
必杀技	玛丽蜘蛛	↓↘→+C
	玛丽抓	→↓↘+B
	锁面必杀	玛丽抓时～↙→+C
	直削腿	←→+B
	玛丽冲天抱	直削腿时～←↙↓↘→+B
	疾荡	A+B
	后坠	疾荡～→↘↓↙←+C
超必杀技	玛丽玫瑰刺	→←↙↓↘→+BC
潜在能力	玛丽撼天摇	A·A·←·B·C

负面唐

技巧种类	技巧名	指令
必杀技	旧击放	连打 C
	旧冲波	↙(蓄)→+A
	旧箭疾步(弱·强)	↓↙←+A 或 C
	旧烈千脚	→↓↘+B
超必杀技	旋风刚拳	→↘↓↑+BC
潜在能力	好!烈千脚	→↘↓+C


《勇者斗恶龙》插画


ISSN 1006-5032



邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：23.00元